PC Format

A sokoldalú PC magazin

2000. Október • 13. szám
1990 Ft
www.pcformat.hu

A LEGJOBB JÁTÉK?
Jobb, mint a Quake III, vagy a Half-Life? 95%-os előzetes és játszható demo. Tudod, miről beszélünk?

GYORSULÓ INTERNET!
Installáltuk és kipróbáltuk. A broadband ADSL tényleg hússzor gyorsabb, mint a meglévő netkapcsolatod?

Microsoft
Microsoft Windows Me
Millennium Edition
Better Living in the Digital World
For PCs without Windows

EXKLUZÍV! HACKER-ELHÁRÍTÁS
Csípd fülön a betolakodókat! Most átadjuk az eszközt és a módszert.

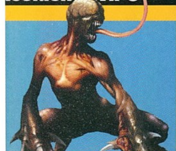




Frissíts!

Internet • Zene • Filmek • Játék
A Windows millenniumi kiadása megérkezett!

Resident Evil 3



Még több zombi, még több ...mség... Xanax javallott!

DiViDo



Mindent tudó asztali DVD-lejátszó? Teszt az újságban!

Grand Prix 3



Kiderül, miért marad a többi játék a szervizutcában.

18 Monitor



Nagyképűek, színesek – igazi egyéniségek.

Szemrevaló tér?

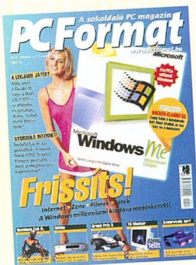


Hová utazol idén télen? Csak nem a virtuális térbe?



Bevezető

Ajándék? Hol?! Ja, mi adjuk? Affenébe! Ezt az egy dolgot vagyok képtelen megszokni ebben a munkában. Mindig csak mi adunk ajándékokat és sohasem kapunk. Most is mi történt, csak nem hozták előre a karácsonyt? Nem, hiszen még nem is havazik… Vagy… Nem, ahogy kinézek az ablakon, nem látok hópihéket. Bár szürkületben nem is látok valami jól, de ezt hagyjuk. Szóval csak arról van szó, hogy időnként ellenállhatatlan kényszert érzünk az adakozásra. Ilyenkor gyorsan leülünk és erősen koncentrálunk, hogy hamar múljon el ez a fránya érzés. Persze van, amikor ez nem sikerül. Ilyenkor Ti jártok jobban. Ha szeretnéd tudni, mire is gondolunk, akkor csak böngészd át az e havi DVD-nket vagy CD-inket. Kapni persze legalább olyan jó, mint adni. És ezt nyugodtan vehetitek célzásnak is! Na jó, azért nem olyan borús a helyzet (mégiscsak havazik?). Azért mi is kapunk ezt-azt. Persze nem elsősorban tőletek, inkább a programfejlesztő cégektől – persze csak kipróbálásra. Így került hozzánk mostanában a Deus Ex, a Windows ME és a GP3. Aztán van ám még itt izgalomra okot adó hír bőven. Hogy ne izgasd fel magad túlzottan, csak egyet emelünk ki: közeledik a széles sávú internetelérés. Reméljük, nem ájultál még el. Akkor folytatjuk. Mégpedig a további híreinkkel arról, mivel szolgálunk még ebben a hónapban. Nálunk mindig ugyanaz a menü: a legjobb játékok, a legújabb technológiák, a legsokoldalúbb programok és a leghasznosabb lemezmellékletek – megannyi érv az előfizetés mellett. Hívd az (1) 467 6720-at, és munkatársaink készséggel válaszolnak esetleges kérdéseidre. (Az ügyben, hogy mi az élet értelme, sajnos nem tudunk segíteni.)



PC Format – A sokoldalú PC magazin

Az e havi…

18 monitor



A méret a lényeg



A VR visszavág



DiViDo



Windows ME

18 Megjelent a Microsoft vadonatúj operációs rendszere. Kérdés: érdemes-e feltenni?

Segítség

116 Gondjaid vannak a PC-vel? Mit csinált már megint az a megátalkodott?

Broadband internet

14 A széles sávú technológiákkal akár tízszer gyorsabb lehet az interneted.

pcformat.hu

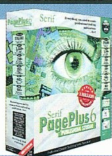
123 Minden, amit a sávszélesség elbír – havi révkalauzunk a nethez. Vigyázat, hamisítják!

Táblateszt



Három grafikus tábla vár arra, hogy nyomatékosan felhívjuk rájuk a figyelmet. 87

DTP dilemmák



Napilap, hírlevél, névjegykártya, szülinapi meghívó, papírrepülő és micimackós naptár. 93

Látlelet

2000. Október
www.pcformat.hu

Játszótér

Próbák és Tesztek

LAPOZZ!!!

Reszkess, hacker!

Minden, amit tudni akartál a legújabb kori betyárokról.

28



PCFormat A sokoldalú PC magazin
2000. Október
www.pcformat.hu

Rutin

Mivel szórakozzunk?



A PCFormat filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:
pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat@cmk.hu

Előfizetés:
pcformat@cmk.hu
www.pcformat.hu
Lapozza a 26. oldalra vagy telefonon: (1) 467 6720

PC Format
1306 Budapest 35 Pf.: 141

Hírek

PCFormat A sokoldalú PC magazin

A becsapódó hírek bitekre robbantak, majd finom porrá őrlődve szétterültek a következő oldalakon.



Leleplezett Echelon

Európa a Nagy Testvér ügyében vizsgálódik.

Fotó: PA

MÉG HA A LEGRACIONÁLISABB EMBEREK beszélnek is az Echelonról, az egész úgy hangzik, mint egy összeesküvés elmélet. Mindig is az internetes legendák tárgyát, illetve a *Közellenséghez* hasonló filmek témáját képezte az a globális kémrendszer, amely minden ember telefonját lehallgatja, és minden faxot, e-mailt elolvas. Ebben az évben azonban a rémítő történetek valósággá váltak, s megalapozott bizonyítékok kezdenek feltűnni, miszerint a szóbeszéd igaz: az Echelon valóban létezik. Az Európa Parlament a jelentések szerint elindított egy vizsgálatot az Echelon ügyében, amely során egy tényfeltáró bizottságot hoztak létre. A pletykák szerint a globális kémhálózatot több ország közösen működteti, s köztük van Kanada, Új-Zéland, Ausztrália és Anglia is. Az Echelont állítólag nemcsak a bűnözők és terroristák elleni küzdelemben használják, hanem általa az USA több alkalommal is európai vállalatok után szaglászott, ipari kémkedést hajtott végre, hogy előnyt szerezzen különböző versenyhelyzetekben.

Hogyan működik?

A rendszer összegyűjti a különböző országok és kormányok optikai kábeleinek és rövidhullámú rádióadásainak forgalmát, majd a nyers adatrengeteget óriási feldolgozó központokba továbbítják. Ilyen központ például az angliai Yorkshire-ben lévő Menwith Hill. A kommunikációs adatokat kulcsszavak alapján nagy teljesítményű számítógépekkel, úgynevezett „szótárakkal" szűrik meg. Az Echelon központjában lévő kifinomult beszédfelismerő szoftverek lehetővé teszik, hogy a rendszer eldöntse, mely hívások gyanúsak annyira, hogy érdemes legyen emberi füllel is megvizsgálni őket.

Hol a bizonyíték?

1998-ban egy amerikai hírszerzési szakértő, Dr. Jeff Richelson a Szabad Információáramlás törvényére hivatkozva amerikai katonai dokumentumokból szilárd bizonyítékokat tárt fel

Echelon történet

1960: Két ex NSA alkalmazott feltárja, hogy az Echelon hogyan „hallgatja le több mint 40 nemzet, köztük a szövetségesek titkos kommunikációit". A páros egy sajtókonferencián elmagyarázza, „hogyan figyelik meg a világ majd minden nemzetének kódolt és egyszerű szöveges kommunikációját."

1966: Az IntelSat műholdakat földkörüli pályára állítják, amellyel országok tucatjai létrehozzák a saját nagy távolságú, interkontinentális kommunikációs hálózataikat. A hírszerzési szolgálatok megoldják, hogy mindig hozzáférhessenek az IntelSat forgalmához.

1971: A brit elhárítás Morwenstow-ban létrehoz egy titkos lehallgatási központot, hogy szemmel tarthassák az Atlanti- és Indiai-óceán feletti kommunikációt. A Csendes-óceánt az amerikai partner, az NSA fedi le egy a Seattle-hez közeli helyen, Yakimában felépített központtal.

1975: Frank Church amerikai szenátor felfedi, hogy a titkosszolgálatok egy „megfigyelési listát" tartanak nyilván amerikaiak ezreiről, köztük a Vietnam elleni szószólókról. „Gondoskodnunk kell arról, hogy az ügynökség a törvényes kereteken belül, megfelelő felügyelet alatt működjön" – figyelmeztetett.

1981: Az amerikaiak és a britek felépítik a világ első globális WAN hálózatát, amely nagyobb, mint az internet.

1992: Az NSA igazgatója, William O. Studeman elmondja, hivatalának feladata, hogy „biztosítsa Amerika számára a globális elérést".

1999: Az ausztrál kormány beismeri az Echelon létezését.

az Echelon létezésével kapcsolatban. A dokumentum öt helyszínt azonosít, amelyeket azért hoztak létre, hogy a kommunikációs műholdakról összegyűjtsék az információkat, és a nyugat-virginiai Sugar Grove kiképzőközpontnak megtegyék jelentéseiket. Ez a központ képzi ki az Echelon dolgozóit. A dokumentum szerint az itt oktatott embereknek „az Echelon egyes telephelyeinek karbantartását és működtetését" tanítják. 1997-ben pedig a British Telecom szivárogtatott ki olyan információkat, hogy nagy sávszélességű optikai kábelek helyezkednek el az USA yorkshire-i megfigyelő bázisán, Menwith Hillben, amellyel egyszerre 100 ezer telefonbeszélgetést képesek nyomon követni.

Francia indulat

Franciaország vezeti az Echelon elleni hadjáratot. Ők azt állítják, hogy a rendszerrel évek óta lopják a titkaikat. Egy nemrégiben bíróság elé került jogi keresetben néhány francia cég és magánember azzal vádolja a nem túl népszerű amerikai Nemzetbiztonsági Ügynökséget (NSA), hogy az Echelon felhasználásával riválís francia vállalatoknál kémkedtek, kereskedelmi titkokat loptak, és ezen információk segítségével komoly tengerentúli megrendeléseket oroztak el.

A franciáknak akkor telt be a pohár, amikor rábukkantak azokra a dokumentumokra, amelyek bebizonyították az Echelon ténykedéséről, hogy általa biztosították az amerikai cégek számára azt, hogy mindenképpen megnyerhessék a tengerentúli üzleteket.

Lapzártánk után az Echelon újabb titkai kerülnek megfejtésre. A franciák peréről a következő számban várható további információ.

www.gchq.gov.uk
www.echelonwatch.org

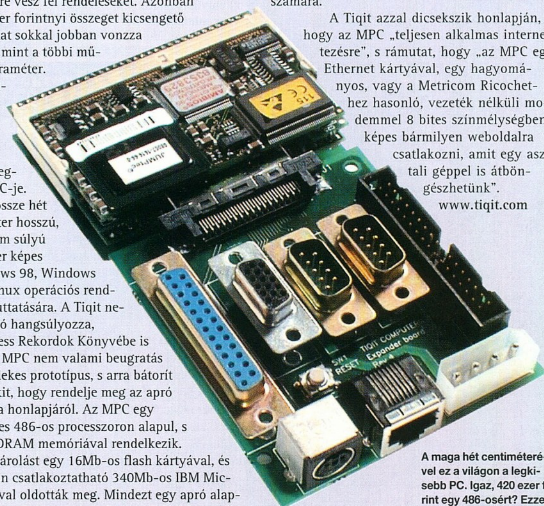
A világ legkisebb PC-je

És ez tényleg nem kacsa

Egy amerikai cég a világ legdrágább 486-os PC-jére vesz fel rendeléseket. Azonban a 420 ezer forintnyi összeget kicsengető vásárlókat sokkal jobban vonzza a méret, mint a többi műszaki paraméter. A Matchbox PC (MPC) hivatalosan is a világ legkisebb PC-je. A mindössze hét centiméter hosszú, 93 gramm súlyú komputer képes a Windows 98, Windows NT és Linux operációs rendszerek futtatására. A Tiqit nevű gyártó hangsúlyozza, a Guinness Rekordok Könyvébe is bekerült MPC nem valami beugratás vagy érdekes prototípus, s arra bátorít mindenkit, hogy rendelje meg az apró eszközt a honlapjáról. Az MPC egy 66MHz-es 486-os processzoron alapul, s 16Mb SDRAM memóriával rendelkezik. Az adattárolást egy 16Mb-os flash kártyával, és egy külön csatlakoztatható 340Mb-os IBM Microdrive-val oldották meg. Mindezt egy apró alaplapra építették, amely minden csatlakozót tartalmaz a tápegység, monitor, billentyűzet és egér számára.

A Tiqit azzal dicsekszik honlapján, hogy az MPC „teljesen alkalmas internetezésre", s rámutat, hogy „az MPC egy Ethernet kártyával, egy hagyományos, vagy a Metricom Ricochethez hasonló, vezeték nélküli modemmel 8 bites színmélységben képes bármilyen weboldalra csatlakozni, amit egy asztali géppel is átböngészhetünk".

www.tiqit.com



A maga hét centiméterével ez a világon a legkisebb PC. Igaz, 420 ezer forint egy 486-osért? Ezzel egyben a legdrágább is.

ADSL előcsatározások hazánkban

Az ADSL, azaz aszimmetrikus digitális előfizetői vonal a rendes telefonvonalon keresztül, speciális modemmel a hagyományos modemes kapcsolatnál tízszer gyorsabb (6-8Mbit/s) elérési sebességet biztosít. Mivel egy normál telefonvonalon és a speciális modemen kívül semmi másra nincs hozzá szükség, olcsó, ugyanakkor gyors internet-hozzáférési lehetőséget kínál.

Mindemellett, műszaki okok miatt, csak a telefonvonal utolsó, közvetlenül a fogyasztóig vezető szakaszához hozzáférő szolgáltató képes ADSL szolgáltatást nyújtani. Ilyen lehetősége a magyar távközlésben egyelőre csak a MATÁV-nak és a helyi szolgáltatóknak van – legalábbis a 2001-re tervezett piaci liberalizációig. A Népszava információja szerint a szolgáltatást bevezetni szándékozó MATÁV a hivatalok közreműködése nélküli, közvetlen tárgyalást javasolt versenytársainak. Az üzleti kommunikációban működő alternatív társaságok ugyanis attól tartottak, hogy számukra a MATÁV csak kiskereskedelmi áron hajlandó felkínálni a szolgáltatást.

A MATÁV nyáron adta be engedélykérelmét a Hírközlési Főfelügyelethez (Hif) az új szolgáltatás bevezetésére. Amikor az alternatív szolgáltatók – a PanTel, a GTS Magyarország, a Novacom és az UPC – erről tudomást szereztek, aggályaik támadtak. Ennek oka az volt, hogy értesülésük szerint a beadványban az szerepelt: a MATÁV a magánfelhasználókhoz hasonló áron tenné lehetővé számukra is a műszaki hozzáférést, vagyis azt, hogy ők is képesek legyenek az új technológia alkalmazására, forgalmazására. Ezzel versenyképtelenné válnának ezen a területen. A MATÁV vezérkara cáfolja az állítást.

A MATÁV az alternatív társaságoknak küldött levelében megerősítette, hogy a cég megegyezésre törekszik. A Hif-hez beadott kérelemben is az szerepel, hogy a MATÁV megosztja a társszolgáltatókkal az ügyfelektől származó bevételét, ám valószínűleg jelentős mértékű jutalékot kapnak majd. A MATÁV felajánlotta, hogy a szolgáltatást nagykereskedelmi áron bocsátja rendelkezésre a társcégeknek.

A szolgáltatók közti elszámolás mértéke mindenhol a szerződő felek megegyezésétől függ. Németországban például 97,93 eurót kérnek az összekapcsolásért (1 euró=261 forint), minden más lehetőségért külön kell fizetni, a havi bérleti díj pedig 13 euró. Hollandiában 133,9, illetve 12,5 euró a taksa. Ugyanez Olaszországban 152,9, illetve 13,7 euró. Ausztriában csupán 107,1 eurót kérnek az összekapcsolásért, a havi díj pedig változó. Hogy a szolgáltatók idehaza mennyit kérnek egymástól – illetve végső soron a fogyasztóktól –, azt még nem tudni.

A Népszava egyébként úgy tudja, hogy a MATÁV utáni legnagyobb magyarországi helyi szolgáltatónál, a Vivendinél – a Digitel 2002, a Déltáv és JászTel tulajdonosánál – is készülnek az ADSL engedélykérelmének beadására.

www.matav.hu

Tökéletes képek!

Nézzünk szembe a tényekkel, a képkeretek fölött mára eljárt az idő. Gyönyörű párod boldogságtól sugárzó fotóira örömteli pillantásokat vetsz egészen addig, amíg a szerelem véget nem ér, a szíved összetörik és a pénztárcád kiürül. Ezután kétségbeesésedben kicseréled a fotót? Vagy arccal lefelé fordítod a polcon? A Peak új digitális képkeretével úgy cserélheted ki a fotókat, hogy nem kell elviselni a dédelgetett kép könnyfakasztó megsemmisítését. Néhányan talán nem tudnak megbarátkozni a digitális képkeretekkel, amelyeket mi – bár egyelőre természetesen elég drágák – nagyszerű ötletnek tartunk.

A képen egy 14 cm képátlójú display látható, amely három cserélgethető képet tud a keretben megjeleníteni. A Digi-Frame 200 ezer forintos ára elég borsos, de a várakozások szerint az LCD technológia olcsóbbá válásával a keretek ára csökkenni fog. A keretbe épített soros porttal csatlakozhatsz a PC-dre, hogy kedvenc képeidet JPEG formátumban áttöltsd egy SmartMedia kártyára, amely aztán a keretbe illeszthető be. A Digi-Frame több képet is megjeleníthet, diaként cserélgetve azokat.

www.peak-uk.com

Ez a legdrágább képkeret, amit soha nem fogsz megvenni? A Peak LCD képe állóképek sorozatát is képes cserélgetni.

Kezeket fel

A billentyűzet püfölése helyett három éven belül kézírással vezérelheted a PC-det. Bill Gates szerint a .NET technológia mellett – amely lehetővé teszi, hogy a szoftvereket az interneten keresztül béreljük – a Microsoft a felhasználók és a PC-k közötti interakció új módszerén is dolgozik. „A beszéd, a kézírás, sőt bizonyos vizuális gesztusok is az interfész részét képezik" – mondta Gates. Ez azt jelenti, hogy a PC-d előtt egy kézlegyintéssel fájlokat nyithatsz meg, vagy beszélhetsz hozzá, de akár egy speciális padra írva szöveget is bevihetsz. A sokévi kutatás ellenére eddig a Microsoft nem tudta tökéletessé tenni a beszéd és kézírás felismerésének technológiáját. Gates elmondta egy nemrég tartott konferencián, hogy mindez nagyon népszerű lesz a japán és kínai PC felhasználók között a problematikus és bonyolult billentyűzet miatt.

www.microsoft.com

Szimfónia mátrixnyomtatókra

Zene a régi printereken.

A legtöbb ember örömmel búcsúzik a nem is olyan régmúlt mátrixnyomtatóinak szörnyű, fülhasogató hangjától. Ám egy bizonyos kanadai weboldal nincs megelégedve a mai szuperhalk lézernyomtatókkal, s egy projektet indítottak el a szalagos nyomtatók zajának hasznosítására. A Symphony for Dot Matrix Printers egy online művészeti vállalkozás, amelyet a Kanadai Művészeti Tanács is támogat.

A projektben a régi nyomtatók segítségével szereznek zenét, méghozzá úgy, hogy meghatározott formákkal, alakokkal és karakterekkel keltik a különböző magasságú hangokat és ritmusokat. „A szimfónia egy szinte elfeledett technológiára, a mátrixnyomtatókra fókuszálja a hallgatók figyelmét – írja a csoport a honlapján. – Kifejezetten a printerek keltette zajt, mint egyedülálló hangforrást alkalmazzuk a zeneszerzéshez. Így a mátrixnyomtatók végül hangszerekké váltak, s a számítógépes hálózat képezi a zenekart, amely játszik rajtuk." A csoport – amely [The User]-nek nevezi magát – egy hálózati szerverrel irányítja egyszerre a 20 nyomtatót, amelyek ASCII karaktereket nyomtatnak a másfél órás előadás során. Közben a hallgatóságnak élő képeket is továbbítanak a „zenei" eszközökről. A *The Wire* londoni zenei szaklap ragyogó kritikát közölt a [The User] munkájáról: „A darab rámutat az elavult kereskedelmi alapelvekre, amelyek oly sok technológiai újítást és fejlesztést ösztönöznek. Élesen megvilágítja a torzult erkölcsi világképet, amely oly sok elektronikus zenét szült. – S a lap még tovább megy: – Mindez odáig fejlődött, hogy a zenét újra 'előállítják', mégpedig az elaggott gépezetek nem az eredeti célra való felhasználásával, illetve új műszaki eszközök alkalmazásával."

Egy halom régi zajos nyomtató működik közre a különös zenekarban.

Mi nem vagyunk elragadtatva a műtől. A szimfónia úgy hangzik, mintha valaki egy csomó régi vízforraló kannát hajigálna a földhöz, de inkább rád bízzuk a kritikát, hiszen a honlapon belehallgathatsz az alkotásba.

www.sat.qc.ca/the_user/dotmatrix/en/intro.html

Pentium III száguldás

Az Intel újabb sebességhatárt szárnyalt túl PIII processzorával.

A PIII az 1,13GHz-es határt átlépve a leggyorsabb órajelű otthoni felhasználásra szánt processzor, amely azután jelenik meg, hogy az Intelt és az AMD-t széles körben kritikával illették, mivel folyamatosan halogatják az 1GHz-es chipek megjelenési dátumát. A két cég a nagy versenyben fantom megjelenési dátumokat jelentett be, s a kínált processzorok mennyiségével képtelenek voltak megfelelni a keresletnek. Az 1,13GHz-es PIII ára induláskor 300 ezer forint körül lesz, ami rettenetesen drága, ám – amint arra a *PC Format* mindig is szeret rámutatni – a csúcskategóriájú chipek piaci megjelenése árcsökkenést idéz elő az alsóbb szegmensekben.



Az Intel szerint nem lesz hasonló hiány az 1,13GHz-es chipből, amely a 0,18 mikronos technológián alapul, így a korábbiaknál sokkal gyorsabban tudják gyártani. E hónapban az AMD is útjára indította az 1,1GHz-es Athlont, ám a cég szóvivője szerint az AMD „már csak akkor jelentette be a chipet, amikor felkészültek annak piacra dobására".
www.intel.com
www.amd.com



Mindig van valami a PIII háza táján. Az öreg harcos épp most érte el az 1,13GHz-et.

Válassz megfelelő jelszót

A legtöbb jelszót rém egyszerű kitalálni. Vajon a tiédet is?

Három jelszóból kettőt könnyen feltör az utca embere is. A legtöbb felhasználó egyszerű, könnyen megjegyezhető jelszót választ a fájljai és adatai védelméhez. Az emberek 43 százaléka vagy születési dátumát, becenevét, vagy kedvenc sportcsapatát, esetleg popsztárját választja. A Visa International által végzett kutatás kimutatta, hogy minden ötödik ember saját becenevét, míg minden tizedik saját születési dátumát használja jelszóként. Még aggasztóbb, hogy a megkérdezettek 28 százaléka beismerte, ugyanazt a jelszót alkalmazza az online banki szolgáltatások és az e-kereskedelmi oldalak eléréséhez, sőt több mint felük háromnál több szolgáltatásnál is egyazon jelszót ír be. „A kutatás kimutatta, hogy háromból két jelszó könnyedén feltörhető csupán találgatással, a személyről szóló legalapvetőbb ismeretek segítségével is – mondta Sandra Alzetta, a Virtual Visa alelnöke. – Állandóan meglepődünk a jelszavak egyszerűségén. Szinte mindig a családnév lenne az, amivel először megpróbálkoznék." Szakértők szerint a jó jelszó alapkövetelménye, hogy „elég hosszú legyen, illetve vegyesen tartalmazzon kis- és nagybetűket."


Ha a kedvenc jelszavadat könnyebb kitalálni, mint ezt: „32RFERKIPPER", akkor elég merész ember vagy.

Szuperkomputer

Az IBM bejelentette, hogy kifejlesztette a világ eddigi legfejlettebb technológián alapuló kvantumszámítógépét, amely az atomok kvantumfizikai tulajdonságait kihasználva azokkal végezteti el a komputerprocesszor és a memória együttműködését kívánó feladatokat.

Az új szerkezet a hagyományos komputereknél számottevően gyorsabb problémamegoldásra képes, s szakértők éppen ezért a szupergyors kalkulációkra alkalmas eszközök új osztálya felé tett lépésnek tartják.

Gyakorlati haszna az adatbázisokban történő keresés rendkívüli felgyorsítása terén van, emellett a kódgyártás, illetve kódfeltörés területén is jól alkalmazható lesz. Éppen azért az amerikai védelmi minisztérium és az állambiztonsági szervek is érdeklődést mutatnak iránta.

Egyelőre bizonytalan, hogy a számítógép mikor kerülhet kereskedelmi forgalomba: a gép megalkotói szerint továbbfejlesztett változatai a következő két év során piacra dobhatók lesznek. www.ibm.com

Számítógépvírusok és álhíresztelések

Valóban szükségünk van kifinomult vírusirtó szoftverekre, vagy csak felültetik a PC-felhasználókat egy többmilliárdos üzlet miatt?

Súgd csak a vírus szót egy átlagos PC-felhasználó fülébe, s rögtön falfehérré válik. Ha létezik olyan dolog, amitől az átlagos otthoni felhasználó jobban fél, mint egy tönkrement bootlemez, akkor az a számítógépes vírus. Figyelembe véve azonban, hogy a felhasználók többsége soha nem akad össze velük, vajon helyes-e, hogy a digitális démonoktól való félelemben élünk? És ki kelti a pánikot?

A hisztéria egyik oka egyszerűen az, hogy a vírusokról szóló figyelmeztetések sokkal gyorsabban terjednek, mint maguk a vírusok. A PC-k és az internet folyamatos térhódításával a vírusokkal való riogatás a munkahelyeken világszerte közkedvelt időtöltéssé vált. Egyes emberek tudásukon, kompetenciájukon kívül is kifejtik véleményüket – ezen tévinformációk ellen szól honlapján Rob Rosenberger (www.kumite.com/myths).

„A legtöbb ember, aki azt állítja, hogy szakértelemmel beszél a komputeres vírusokról, valójában kevés vagy semmilyen hiteles ismerettel nem rendelkezik – írja. – Néhány vírusszakértő álszakértelmi szindrómaként írja le a jelenséget: a személy a vírusokról folyó vitában csupán a beosztása, vagy más számítástechnikai területen szerzett jártassága miatt érzi magát kompetensnek. Esetleg egyszerűen azért, mert tudja használni a számítógépet." Rosenberger honlapja egy olyan példát hoz fel, amikor egy PC szerviz dolgozója úgy tájékoztatta az ügyfelet, hogy a meghibásodott merevlemezén egy számítógépes vírus okozott fizikai károsodást. Ez szerinte élesen megvilágítja azt a tényt, hogy magában a komputeriparban is masszív tévképzet él a vírusokról és képességeikről. Rettegünk a vírusoktól, és azok az emberek, akik ezen segíthetnének, nemigen könnyítenek aggodalmunkon.

Az ál-vírusfigyelmeztetések és rémhírterjesztések semmi mást nem tesznek, csak megtöltik a postaládákat, és bolonddá teszik a főnököket. Ugyanakkor segít az antivírus cégeknek még több szoftvert eladni. A PC-felhasználókat fenyegető vírusok hatását évek óta időről időre túllihegik. John McAfee, a McAfee Associates víruscég alapítója 1992-ben arra figyelmeztetett, hogy a Michelangelo vírus – „amely letörli a merevlemezt" – 20 millió felhasználót érinthet március 6-án. Aznap mindössze két esetre derült fény.

A vírusirtó szoftverek iparágának értéke világszerte több százmilliárd font, így jogosan elgondolkozhatunk, vajon mindnyájunkat képzelt fertőzések elhintésével ejtenek át? Sokak meggyőződése szerint az antivírus cégek napjai meg vannak számlálva. Például az amerikai US West internet-szolgáltató már vírusirtókkal szűri az e-mailforgalmat, és a British Telecom is foglalkozik a gondolattal, hogy ugyanezt tegye.

Az amerikai szenátus előtt a nemrég kitört ILOVEYOU járvány idején Anthony Wiener szenátor meglepő szóáradatot intézett a vírusirtó szoftver iparágnak, alaposan leteremtve őket, amiért nem állították meg a vírust hamarabb. „Az Önök feladata az, hogy a vírusokkal foglalkozzanak. Ezek rendszerint milyen formában jelentkeznek? Egy bejelentés, vagy egy memorandum előzi meg őket? Ennél csak nehezebb lesz a helyzet."



McAfee.com – PC védelmező, vagy rémhírterjesztő? Egyesek szerint az utóbbi.

Eredmény

Valószínűtlen, hogy a PC-ket használó nyilvánosság megszabadul attól a képzettől, hogy vírusok lappanganak minden e-mail végén, méghozzá egyszerűen azért, mert az ilyen gondolatok izgalmasak és valahogy mókásak. Minden internetező kockáztatja, hogy összeakad egy-egy undok kóddal, ám feltételezve, hogy a netezők idejük nagy részét keresőoldalakon és hírportálokon töltik, nincs sok alapja a kockázatnak.

Hogyan szűrjük ki a hamis figyelmeztetéseket

A vírusokról szóló figyelmeztetéseket alkalmanként érdemes megszívlelni, például amikor a Melissa vagy az ILOVEYOU fenyegetéséről esik szó. Ám így az üzenetek 99 százalékát a postaládádba való beérkezése után rögvest kitörölhetnéd. Akkor hogyan lehet megkülönböztetni a valós és az időpocsékoló figyelmeztetéseket?

Az e-mailben azt írják, továbbítsd másoknak

Valós figyelmeztetések nem építenek ilyen terjesztési sémára, hogy tájékoztassák a PC-felhasználókat. Állj ellen a kísértésnek, hogy vírusszakértővé válj, és minden barátodnak továbbítsd az üzenetet – a végén még hülyének néznek.

Gyanús állítások

Az e-mail nem érdemel figyelmet, ha a vírusról rendkívüli vagy lehetetlen képességeket és hatást feltételez. Letörli a merevlemezed? Megsemmisíti a PC-d? Túlterheli a processzort és letörli a BIOS-t? Egy szoftver soha nem képes tönkretenni egy hardvert!

Szegényes iromány

„Ha megkapja ezt az üzenetet, NE NYISSA MEG – AZONNAL TÖRÖLJE LE." Egyetlen vírusról szóló hiteles figyelmeztetés sem néz ki úgy, mintha néhány paranoid diák írta volna. A kiemelések és nyomtatott nagybetűk azt jelzik, nem érdemes figyelmet szentelni rá.

Nincsenek bizonyítékok

A pánikkeltők néha hozzáteszik, hogy „ezt az üzenetet 13 órakor megerősítette az IBM és a Microsoft", majd közölnek egy-egy linket a cégek honlapjaihoz. A dolog rendben van, ha a hivatkozás egy, a problémát részletező lapra mutat. Azonban a hír biztosan kacsa, ha egyszerűen a **www.microsoft.com**-ra terelnek.

A gyógyír

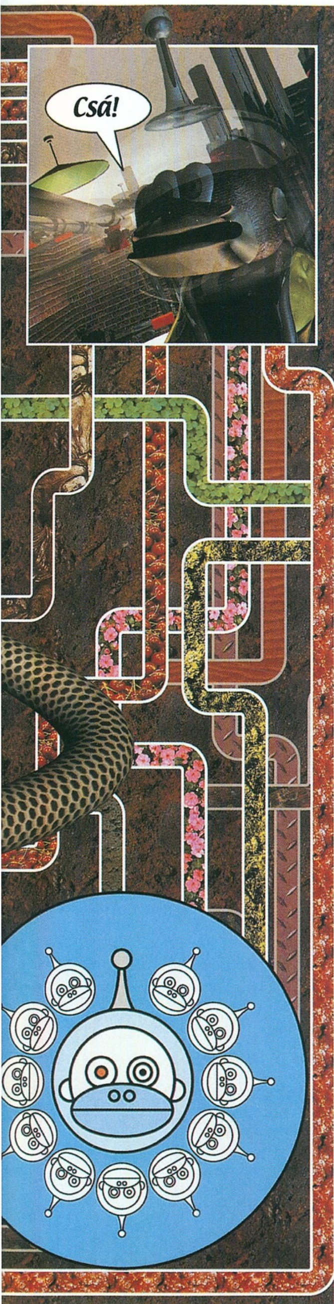
Ne nyiss meg semmilyen csatolt fájlt. Sőt, olyan e-mailt se, amelynek a tárgy sorában az olvasható: „Nyerjen nyaralást". Valójában egyáltalán ne nyisd meg az e-maileket. Csatlakozz le a netről, kapcsold ki a géped, és húzd ki a konnektort is. Bújj a lépcső alá, amíg meg nem jelenik egy patch.








Banán Klán
Zűrmajom
Sss!
Mi?
Buggy!
He?



A Zűrmajom esete a broadbanddel

Vége a letöltést jelző bitkolbászok vég nélküli nézegetésének. A Zűrmajom körülnézett, mi újság broadband ügyben széles e sávon.

Mit szokott mondani az, aki életében először lát internetet? „Az emberi tudásnak micsoda fantasztikus tárháza nyílt ki ezáltal előttünk!" „Apám, ez jobb, mint a tévé!" Egy fenét. Azt fogja kérdezni: „Ez mindig ennyire lassú?" Meglehet, hogy a disznók és a gyöngyök tipikus esetével van dolgunk. Valami igazság azonban mégis van a megjegyzésben, hiszen a telefonhálózatot nem a netes forgalom elviselésére tervezték. A hagyományos rézvezeték által szállítható adatmennyiség erősen limitált, így a modemmel internetezők igencsak megérzik még az átlagos forgalmat is, nemhogy a nagyot. A World Wide Waitnek (kb. világméretű várakozás) csúfolt jelenségtől azonban ezen a nyáron már több ezer szerencsés brit internetező kímélhette meg magát. Ők azok, akik

A World Wide Waitnek csúfolt jelenségtől ezen a nyáron több ezer brit internetező kímélhette meg magát.

először részesülhettek a szigetország ISP-inek és telefoncégeinek nagy sebességű broadband (azaz széles sávú) szolgáltatásából. Az új technológia bevezetését számos nehézség hátráltatta, de több hónapos késés után úgy tűnik, a várakozásnak egyszer s mindenkorra vége.

A broadbandnek két típusa van. A DSL-t (Digital Subscriber Line) a BTopenworld és a Telewest árulja, míg a kábelmodemekkel az NTL foglalkozik. Mindkét technológia folyamatos kapcsolatot jelent, és akár tízszer is gyorsabb lehet, mint egy 56K-s modem. Az Egyesült Királyságban tehát már beköszöntött a széles sávú internetelérés kora, és talán nekünk sem felesleges megnézni, hova jutunk majd (remélhetőleg) egy-két év múlva.

A szigetországban az ADSL (Asymmetrical Digital Subscriber Line) a legnépszerűbb technológia. Lényege, hogy feljavítják a telefonvonal minőségét, hiszen már jó ideje a köztünk és a telefonközpont között kihúzott vezeték számít a legkisebb keresztmetszetnek a neten. A telefonvonal az upgrade-elés után digitálissá válik. Aki ezután visszatér a régi jó 56K-s modemjéhez, úgy fogja érezni magát, mintha egy Audi TT-ből átülne egy dízeles Trabantba. Az ADSL-en történő letöltések kb. tízszer gyorsabbak, mint az 56K-s modemek, a felső határ pedig a 9Mbps-ot is elérheti. A feltöltés ehhez képest jóval lassabb, csupán 64Kb/s körüli. Ez szándékosan van így: a gépünk és a telefonközpont között csupán egyetlen rézkábel fut, így a fel- és letöltésre felhasználható sávszélességet meg kell osztani, márpedig még mindig jobb, ha az egyensúly inkább az utóbbi irányába billen. Feltölteni legtöbbször úgyis csak az e-mailjeinket kell, no meg azokat az URL-eket, amelyeket beírunk a böngészőnkbe.

Az ADSL-t szakembernek kell telepítenie, vagyis nem olyan, mint a videokártya, amit vasárnap ebéd után installál az ember. A procedúra ennek ellenére viszonylag egyszerű: legtöbbször nem kell sem fúrni, sem falat bontani. A telefontársaság a saját részéről rendszerint már minden berendezést üzembe helyezett, így egyedül a felhasználói oldalon hiányzik a szükséges hardver. A szerelő csupán annyit csinál, hogy a PC-be egy ADSL modemet, a telefoncsatlakozóba pedig egy vonalmegosztót rak, hogy internetezés közben is lehessen telefonálni.

Bár ADSL-t több brit ISP is árul, a technológia jogai a BT (British Telecom) tulajdonában vannak, így a többi szolgáltatónak (AOL, Freeserve, Demon stb.) előbb meg kellett vásárolnia a licencet a BT-től. Furcsa, de egyáltalán nem példa nélküli az a helyzet, hogy a BT-ből levált BTopenworldnek is az anyavállalattól kell megvennie az ADSL felhasználási jogait. Nem csoda hát, hogy a brit piacon épp ez utóbbi cég jelenik meg először a maga havi 40 fontba (kb. 18 ezer Ft) kerülő csomagjával. Ez még a szigetországban sem valami kevés, ezért a két legnagyobb riválisnak számító Freeserve és AOL állítólag legalább 10 fonttal (kb. 4500 Ft) csökkenteni szeretné a saját árait. A BTopenworld ezzel nehéz helyzetbe kerülhet, mivel az árváltoztatás előtt meg kell várnia az OFTEL (a helyi hírközlési felügyelet) jóváhagyását.

Need for speed

Az ADSL számos előnnyel bír, de nem fog megváltást hozni mindenki számára. A technológia ugyanis csak azoknál elérhető, akik 3,5 km-nél közelebb laknak a helyi telefonközponthoz, ráadásul a költözés sem segít, ha az adott körzetet még nem készítették fel az ADSL-re. Az Egyesült Királyságban jelenleg 400 a technológiát fogadni tudó telefonközpontok száma, de a BT a 2001-be is átnyúló fejlesztések után is csupán az összlakosság 70 százalékát fogja lefedni. A cég 2002-re már több mint egymillió előfizetőre számít, és már jelenleg is 130 ezren vannak azok, akik előjelentkeztek a szolgáltatásra. A költségek aggodalomra adhatnak okot, hiszen a BT otthoni csomagjának (amelynek egy USB-s ADSL modem is része) induló ára beszereléssel együtt 150 font (kb. 65 ezer Ft) – ehhez jön még a hozzáférés havi 40 fontos költsége. Bár az utóbbi összeg kisebb, mint az internetet napi rendszerességgel használók havi telefonszámlája, az átlagos netizenek nem biztos, hogy ki fognak adni ennyit.

Kábeli zűrzavar

Úgy tűnik tehát, hogy az Egyesült Királyságban az ADSL lesz az a technológia, amely a legnagyobb tömegeket vonza. Az óceán túloldalán élő felhasználók ezzel szemben egészen másra gondolnak, ha meghallják azt a szót, hogy broadband. Az amerikai kábeltévé-előfizetők ugyanis már jó ideje kábelmodemeket használnak, és tökéletesen meg is vannak elégedve vele. Bár a villámgyors üvegszálas kábelek az Egyesült Királyságban is egyre nagyobb területe- ▶

Mi fog történni?

Az ADSL beszerelése korántsem jár akkora felfordulással, ahogy gondolnánk. A szerelés hamar megvan, de egyedül sajnos nem foghatunk hozzá, így annyi kényelmetlenség azért van a dologban, hogy valamelyik nap otthon kell maradnunk, és meg kell várnunk, míg a telefontársaság kiküld valakit. Angliai testvérlapunknak abban a megtiszteltetésben lehetett része, hogy elsőként élvezhette a széles sávú internetkapcsolat áldásait. Íme hát a szigetországból küldött beszámoló.

„Miután megrendeltük az ADSL-t, a BT két szerelőt is küldött, egymástól függetlenül. Az első a vonalat köti be, míg a második telepíti a BTopenworld szoftverét és beállítja a modemet. A vonalat használat előtt mindenféle bonyolult műszerrel kell leellenőrizni, hogy nem túl zajos-e. Ha minden rendben, a szerelő egy elosztót tesz a telefoncsatlakozóba, hogy két kapcsolatunk legyen – az egyik az ADSL modemnek, a másik a telefonnak. Ha túl messze van a gépünk a csatlakozótól, kérhetjük, hogy hozzák valamivel közelebb, de ehhez ki kell fúrni a falat. Ha minden kész, érdemes aznapra már nem visszamenni a munkába – a broadband ugyanis lebilincselő. Bármilyen nagy fájlnak nekimehetünk, és ha már az összes játékdemó a gépünkön van, látogassunk el valamelyik webcames oldalra, és ámuldozzunk a 80Kb/s-mal jövő, teljes képernyős felvételeken. Az online játék közben szinte lobogott a hajunk a nagy sebességtől, és *Quake 3*-ban mindenkit leszedtünk a hihetetlenül alacsony pingünk miatt. Egy hétig volt nálunk ADSL, de közben folyamatosan a neten lógtunk, és az e-mailt is úgy használhattuk, mintha csak telefon lenne. Amikor visszaváltottunk modemre, olyan volt, mintha egy gyönyörű álomnak szakadt volna vége."







Lám, a BT-s szerelők nyakkendőben járnak. Igazából mindegy is, mi van rajtuk, a lényeg, hogy már ADSL-t is szerelnek.

ket hálóznak be, óriási sávszélességüket még nem igazán használják ki, pedig a kábelmodemek akár 30Mb/s-os sebességre is képesek. Jelenleg az NTL az egyedüli vállalat, amely kábeles kapcsolatot kínál országos viszonylatban, de mintha erről a technológiáról egyre kevesebb szó esne az ADSL-t övező össznépi izgalomban. A helyi kábeltévé-szolgáltatók közül is csak kevesen kínálnak kábelmodemeket, pedig a műszaki feltételek már évek óta adottak. A kábeles kapcsolatnak egyébként ugyanaz a hátránya, mint az ADSL-nek: a le- és feltöltési sebesség állandóan változik, attól függően, hogy éppen hány szomszédunk csatlakozott fel a hálózatra.

Szuperbola

Azoknak, akik ADSL-t vagy kábelmodemet szeretnének, nem árt előbb megfelelő helyre költözniük. Ellenben ha műholdas kapcsolatunk van, egy percig sem kell aggódnunk a lakóhelyünk megválasztása miatt. Az égből jövő internet lehetősége már jóval azelőtt felmerült, hogy az ADSL-ről vagy a kábelmodemekről akár csak az említés szintjén értesültünk volna. Aztán hirtelen csend támadt. Most azonban mintha mozgolódás támadt volna parabolaantenna témában, nem utolsósorban a Europe Online (**www.europeonline.com**) nevű ISP-nek köszönhetően, amely újabban az Egyesült Királyságban is próbálkozik. A műholdas módszer egyébként pofonegyszerű: csupán egy PCI-os „műholdvevő" kártyát kell a PC-be tenni, majd hozzákötni egy analóg parabolaantennához. Az ISP-t ugyanúgy telefonvonalon keresztül érjük el, de a weboldalak és a letöltések már az Astra műholdon keresztül jönnek 2Mb/s-os sebességgel. A Europe Online tehát Európa sok országa után már az Egyesült Királyságban is mindenhol elérhető. Parabolaantennát nem nehéz szerezni, hiszen ez esetben a használt is ugyanúgy megteszi, mint az új. Az előfizetés egyébként havi 10 fontba (kb. 4500 Ft) kerül, a kártya ára viszont a 200 fontot is elérheti (kb. 86 ezer Ft).

A broadbandes technológiák egyik legnagyobb előnye, hogy folyamatos kapcsolatot biztosítanak. Általában nem kell az ISP-t tárcsázni, ha le akarunk tölteni valamit, így az internetezés olyan természetessé válik, mint a tévé kapcsolgatása.
A broadband kapcsolatnak viszont hátulütője is van, hiszen egy állandóan online lévő PC könnyű préda a hackerek számára. Ahogy azt az amerikai felhasználók a saját bőrükön is tapasztalhatták, egy hálón felejtett windowsos gép a világ összes hackerét fokozott aktivitásra serkenti (a témáról bővebben a 28. oldalon olvashatsz).

A broadband leginkább hatalmas sebessége miatt tarthat számot az érdeklődésre. De akármilyen gyors is a kapcsolat, ha az általunk nézett oldal egy lassú szerveren van, semmilyen különbséget nem fogunk észrevenni az 56K-s modemhez képest.
Az AOL, a Freeserve és a BTopenworld ezért úgy döntött, hogy broadbandes portálokat hoznak létre saját előfizetőik számára. Ezek az elképesztő sávszélességű oldalak teljes egészében kikerülik az internet architektúráját, így a nagy felbontású videók vagy a CD minőségű zenék a szolgáltató szervereiről közvetlenül a felhasználókhoz érkeznek.

Bármilyen fényesnek tűnik a broadband jövője, nem árt elgondolkodni azon, hogy vajon mindenkinek szüksége van-e rá. Az átlagos internetezőknek, akik az iskolában vagy a munkahelyükön amúgy is elérik a hálót, valószínűleg felesleges csupán a nagyobb sebességért költségekbe verniük magukat. Ha viszont sok időt töltünk online játékokkal, ahol létfontosságú a sebesség, már elkezdhetjük számolgatni a napokat a broadband tömeges magyarországi elterjedéséig. PCF

A MATÁV bevezeti az ADSL szolgáltatást

A MATÁV 2000. szeptember 1-jétől vezeti be kiskereskedelmi forgalomban az új, ADSL és ATM technológián alapuló, gyors internet-hozzáférést biztosító NetExpressz szolgáltatáscsaládot.

A NetExpressz alapját képező ADSL technológia alkalmassá teszi a meglevő, rézvezetéken működő telefonvonalakat a jelenleginél (dial-up, illetve ISDN) akár 20-szor gyorsabb internetezésre. A MATÁV nagy sebességű ATM platformja pedig biztosítja a nagyszámú felhasználó kiszolgálásához szükséges jelentős átviteli kapacitásokat. Az új szolgáltatással lehetővé válik az otthoni/irodai számítógép, vagy akár egy lokális hálózat csatlakoztatása is a telefonvezetékre.

Az ADSL alapú NetExpressz szolgáltatás az ugyanazon előfizetői vonalon működő távbeszélő szolgáltatás zavarása nélkül vehető igénybe, így lehetővé válik a bérelt vonali interneteléréshez hasonló, állandó (always-on) internet-hozzáférés.

Új szolgáltatás bevezetéséről lévén szó, az első időszakban a MATÁV a már bevált ISDN-re építve kívánja a szolgáltatást nyújtani, ezért a NetExpressz szolgáltatás egyelőre Budapest meghatározott területein, meglévő MATÁV ISDN előfizetés mellett vehető igénybe.

Az alábbi táblázat csak a NetExpressz hozzáférési díjakat tartalmazza, a távbeszélő előfizetés és forgalom, valamint az internet tartalom díjait nem.

A NetExpressz szolgáltatás díja egyszeri és havi díjtételeken alapul, független az átvitt információ mennyiségétől és az igénybevétel időtartamától. Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák.

ADSL NetExpressz I

Max. letöltési sebesség:		384kbit/s
Max. feltöltési sebesség:		64kbit/s
Csatlakoztatható PC-k (max):		2
Listaárak ÁFA nélkül:		
Hozzáférések száma	Egyszeri díj	Havi díj
1-200	45 000 Ft	15 000 Ft
201-1000	45 000 Ft	13 500 Ft
1001 felett	45 000 Ft	12 000 Ft

ADSL NetExpressz II

Max. letöltési sebesség:		768kbit/s
Max. feltöltési sebesség:		128kbit/s
Csatlakoztatható PC-k (max):		5
Listaárak ÁFA nélkül:		
Hozzáférések száma	Egyszeri díj	Havi díj
1-200	45 000 Ft	30 000 Ft
201-1000	45 000 Ft	27 500 Ft
1001 felett	45 000 Ft	24 000 Ft

ADSL NetExpressz III

Max. letöltési sebesség:		1500kbit/s
Max. feltöltési sebesség:		384kbit/s
Csatlakoztatható PC-k (max):		10
Listaárak ÁFA nélkül:		
Hozzáférések száma	Egyszeri díj	Havi díj
1-200	75 000 Ft	75 000 Ft
201-1000	75 000 Ft	67 500 Ft
1001 felett	75 000 Ft	60 000 Ft

További, szerződéses díjakról bővebb információt a **www.matav.hu** honlapon találsz.

Mind tökéletes.

A világ legnagyobb monitorgyártójaként a Samsung Electronics arra törekszik, hogy az innovatív megoldásokra épülő termékek alkalmazása természetes igény lehessen. A számítógép-monitorok evolúciójában a sík képernyőfelület a precizitás megteremtője. A Samsung fejlesztéseinek középpontjában a végfelhasználó áll, ezért kibővítettük a síkképcsöves termékválasztékunkat. A legkorszerűbb technológia mostantól mindenki számára elérhető.

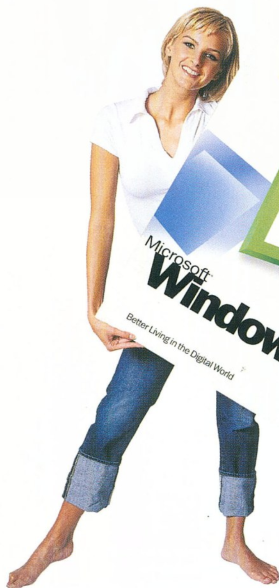


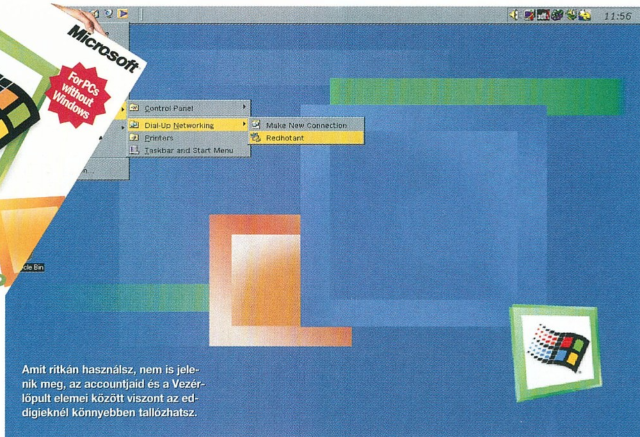
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.hu

Első benyomások

Ezek, mint tudjuk, nagyon sokat számítanak. Nézzük hát meg, ezúttal mivel próbál meg levenni a lábunkról az új Windows.





Amit ritkán használsz, nem is jelenik meg, az accountjaid és a Vezérlőpult elemei között viszont az eddigieknél könnyebben tallózhatsz.

A teszteléshez a Windows ME kereskedelmi forgalomba kerülő változatát használtuk, amely kérésre meglévő Windows 95/98-unk upgrade-elésére is képes. Tesztgépünk egy Win98/SE-t futtató PII 333 volt. A CD-t behelyezve a telepítő megkérdi, hogy upgrade-et akarunk-e, sőt arra is kitér, hogy el óhajtjuk-e menteni a legfontosabb rendszerfájlokat arra az esetre, ha később vissza szeretnénk térni a Windows 98-hoz. Eddig megy minden, mint a karikacsapás.

Az utóbbi lehetőséget választottuk (ez 200Mb-tal több helyet igényel), majd elindítottuk a telepítőprogramot. Sokak számára jó hír, hogy a folyamat teljesen fájdalommentes, a telepítő egyetlen kérdést sem tesz fel. A helyzet azonban csak upgrade esetén ilyen idilli, hiszen a telepítő ilyenkor elemezni tudja a már meglévő drivereket. Üres merevlemezt használva viszont nem ússzuk meg, hogy választ ne adjunk néhány, a hardvereinkkel kapcsolatos kérdésre.

Az upgrade kb. 25 percig tartott és teljesen automatikusan működött. Örömmel vettük észre, hogy a telepítő nem írta felül a bootmenüt és a tesztgépen lévő Windows 2000-et is békén hagyta. Minden idők leggördülékenyebb OS installja után újraindítottuk a gépünket, és a képernyőn feltűnt a Windows Millennium Edition. Amely első ránézésre kísértetiesen hasonlít a Win2000-hez...

Más is, meg nem is

A Windows 95 a Windows 3.1-hez képest gyökeres változásokat hozott. Megjelent a Tálca, a Start menü és néhány állandó ikon az asztalon, úgymint a Sajátgép, a Dokumentumok vagy a Lomtár. A Windows 98 valamivel gyorsabb volt és több hardvert támogatott, de ugyanúgy nézett ki, mint a Win95. Az ME szintén az elődjére, vagyis a Win98-ra hasonlít, de Win2000-es hatásokat is felismerni véltünk rajta. Azok tehát, akik valami teljesen új interfészt vártak, ezúttal is csalódni fognak. A Microsoft szokásához híven most is részletes videobejátszással kezdhetjük meg az új OS-sel való ismerkedést. A rutinosak az ilyeneket rögtön lekapcsolják, erre viszont most nem lesz lehetőségük. A Sajátgép, a Dokumentumok és a Hálózatok megmaradt, és a Tálca is a régi. A felszínen tehát látszólag semmi sem változott, de ássunk csak kicsit mélyebbre, és máris előtűnnek a különbségek.

Üdvözlendő változás, hogy a Start menü mélyreható átalakuláson ment át a Windows 2000 modorában, így a korábbiaknál rugalmasabban konfigurálható. Mostantól végre kigyomlálhatjuk belőle a sosem használt opciókat, például a Kijelentkezést, a Futtatást vagy a Kedvenceket. Szintén nagy öröm, hogy már a Vezérlőpult, a Telefonos hálózat és a Nyomtatók folder is böngészhető a Start menün keresztül. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezt már a Windows 98-cal is megtehettük, viszont külön segédprogram kellett hozzá.

Dokumentálatlan, de rendkívül hasznos funkció,

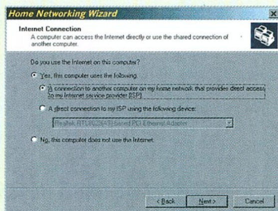


Amint azt a Vezérlőpult leegyszerűsítése is mutatja, az ME nagy lépést tett az áramvonalasítás irányába.

Otthoni hálózatok

Két PC összekötésének nem kellene bonyolultnak lennie, a procedúra közben mégis számos hibalehetőség adódhat. Akár hálózati kártyát, akár soros kábelt használunk, a másik PC fájljainak böngészéséig sok akadályon kell átverekednünk magunkat. Ezen a helyzeten próbál változtatni az ME. Az Otthoni Hálózat Varázsló lényegében megegyezik a Microsoft korábbi, hasonló próbálkozásával, de a használt nyelvezet lényegesen érthetőbb.

Az új lehetőségek közül kiemelkedik a rendkívül egyszerűen működő internetkapcsolat-megosztás. Ennek segítségével hálózatunk bármelyik gépével elérhetjük a netet úgy, hogy modem vagy ISDN vonal csupán az egyikre van telepítve. Miután az internetre felkészített gépet beállítottuk, az ME-vel floppyra másoltathatunk egy setup fájlt, amely automatikusan konfigurálja a többi PC-t is.



Ha egynél több PC-nk van, az ME-vel az eddigieknél egyszerűbben köthetjük őket össze.

Ami eddig volt


1981

A GUI (Graphical User Interface) megjelenése előtt még parancssorokat írogattunk, de legalább egyetlen floppyra ráfért az egész OS.


1992

Az új Mac OS által ihletett Windows 3.1 a Microsoft egyik legnépszerűbb terméke volt. Még ma is sok helyen használják.


1998

Bár a Windows 98 alatt már valóban stabilabban futottak a játékok, az új OS-t még mindig nem volt elég könnyű konfigurálni.


2000

A Microsoft legújabb, kimondottan az otthoni felhasználóknak szánt operációs rendszere sokkal áttekinthetőbb, mint az előző verziók.

Ha bárkinek is megfordult volna a fejében, hogy Bill Gates talán már évtizedekkel ezelőtt kijelölte világuralmi aspirációinak mérföldköveit, az valószínűleg azért van, mert tényleg kijelölte. A Microsoftnak évi 16 millió dolláros jövedelme volt a korai számítógépekre (Altair, Apple II stb.) írt programnyelveiből már jóval azelőtt, hogy az MS-DOS-ról bárki is hallott volna.

Igazából mégis az IBM-mel kötött megállapodás volt az, amely a Microsoftot a BLASZ II-ből egyenesen a Bundesligába röpítette. Az MS-DOS (MicroSoft Disk Operating System) 1.0, a cég legelső operációs rendszere a korábbi programnyelvek után, 1981-ben jelent meg. 1983-ra az éves bevételek az 50 millió dollárhoz közelítettek, az MS-DOS-t pedig már nem kevesebb mint 50 hardvergyártó licencelte. Két évvel később a Microsoft (nem kis mértékben az eredeti Apple Mac operációs rendszere által inspirálva) bemutatta a Windows első változatát. Ez a verzió igazából csak egy MS-DOS kiegészítés volt, amely módot adott a grafikus interfész használatára és adatcserét tett lehetővé az alkalmazások között.

1987-ben a cég bevételei egyrészt elérték az évi 345 millió dollárt, másrészt megjelent a Windows 2.0, amely már a kiterjesztett memóriát is támogatta. A minden elképzelhető irányban növekvő (és időközben a CD-s terjesztésre átérő) Microsoft 1990-ben mutatta be a Windows 3.0-t. Az új OS-ből két hét alatt 100 ezer példány fogyott el – ennek tekintélyes részét valószínűleg még ma is használják. A Windows 3.1, a Microsoft operációs rendszereinek legnépszerűbbike 1992 áprilisában jelent meg. A bemutató röviddel előzte csak meg a Windows for Workgroups (3.11) és az eredeti Windows NT piacra dobását. Mindkét termékkel az üzleti felhasználókat célozták meg. És miközben mindenki az ablakok, ikonok, menük és az egér kezelését tanulta, a Microsoft az MS-DOS-ról sem feledkezett meg: a 6.0 verzió 1993-ban látott napvilágot.

1994 szeptemberében a Microsoft bejelentette a korábban Chicago kódnéven emlegetett Windows 95-öt. Az új OS már 32 bites volt, és egyetlen termékben próbálta meg egyesíteni a DOS-t, a Win3.1-et és 3.11-et. Az operációs rendszer végül 1995 augusztusában jelent meg, minden idők egyik legdrágább reklámkampányának kíséretében, és négy nap alatt egymillió példányt adtak el belőle. A Windows 98 1997-es bejelentésétől a felhasználók egy olyan OS-t vártak (többek között), amely végre megszabadítja őket a Windows alatti játék kínjaitól. Reményeik beigazolódtak: az 1998-ban megjelent új OS-nek már része volt a DirectX 6. A siker nem is váratott sokat magára: a Win98-ból az első héten világszerte több millió darabot adtak el.

A Windows 98SE (Second Edition) 1999-es megjelenése után minden szem a Windows 2000 felé fordult, amely az ígéretek szerint a Windows 98 interfészét a Windows NT technológiájával fogja ötvözni. Időközben kiszivárgott, hogy a Microsoft még egy operációs rendszert kiad azelőtt, hogy az otthoni és az üzleti felhasználóknak szánt OS-eket végleg egyesítené. Ez a „még egy" lett a Millennium.

hogy a Start gombra bármilyen meghajtót ráhúzhatunk (beleértve a Sajátgép ikont is). Ettől kezdve kibomló menükben böngészhetjük az adott lemez tartalmát, ami sokkal gyorsabb, mintha állandóan könyvtárakat kellene nyitogatnunk.

A Start menü változásain kívül igazából nem sok lényeges különbség van a 98 és az ME interfésze között. A Képernyő tulajdonságai nevű beállítópanel például hajszálra olyan, mint korábban, bár annyit azért észrevettünk, hogy az eddigi, ritka ronda háttérképeket a Microsoft valamivel szebbekre cserélte (jéghegyek, erdők stb.).

A felszínen látszólag semmi sem változott, de ássunk csak kicsit mélyebbre, és máris előtűnnek a különbségek.

A szárazabb baba

Ha összegeznünk kellene az interfész változásait, azt mondhatnánk, hogy minden áttekinthetőbbé vált. A Sajátgépre, majd a Vezérlőpultra duplán kattintva csak a leggyakrabban használt opciók jönnek elő, mint amilyen az Internet, a Képernyő vagy a Programok hozzáadása – a teljes választék megtekintéséhez csupán egyetlen kattintás kell. Ez az áramvonalasítási szándék szintén nagyon örvendetes.

Amennyiben gépünket hálózathoz akarjuk csatlakoztatni, nagy hasznát vehetjük az Otthoni Hálózat Varázslónak. Ebben érthetetlen szakkifejezések helyett egyszerű kérdések megválaszolása révén eshetünk túl az egész procedúrán. A varázslóval egy setup disket is létrehozhatunk, amellyel a Win95 vagy 98-as gépekből álló hálózatunk valamennyi gépét konfigurálhatjuk.

A számítógépek és az operációs rendszerek sajnos gyakran mondják fel a szolgálatot. Az új System Restore funkcióval rendszeres időközönként biztonsági másolatot készíthetünk a legfontosabb rendszerfájlokról. Ha letöröltünk egy létfontosságú fájlt vagy elrontottunk egy meghajtótelepítést, visszaállíthatjuk a rendszer előző, még stabil változatát.

Régóta esedékes már a Súgó funkciók átalakítása. Aki próbált már megoldani valamilyen problémát a Microsoft online adatbázisa segítségével, tudja, hogy az teljességgel használhatatlan. Az Assisted Help révén viszont az ME felhasználói közvetlenül elérhetik a külső gyártók által készített adatbázisokat. Ha például nem akar működni a hangkártyánk, egykettőre a gyártó által készített helpfájlnál találhatjuk magunkat.

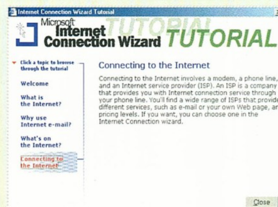
A Windows ME-hez a DirectX 8.0-t csomagolják. Az API új verziója lényeges változásokat hozott az előzőhöz képest, és számos új funkciót is tartalmaz. A grafikáért felelős részek megszokott átalakításán túl a DirectX már a beszéd általi kommunikációt is támogatja az online játékokban. Beszédátvitelre képes programok eddig is léteztek, de most, hogy a funkció már az operációs rendszernek is része, valószínűleg egyre több játékfejlesztő lát majd benne fantáziát.

Szintén az első benyomások közé tartozik, hogy a Windows ME-vel a Microsoft az Apple-féle iMac babérjaira tör. Ahogy az utóbbihoz videoszerkesztő alkalmazás és egy csúcskategóriájú médialejátszó jár, úgy az ME mellé a *Windows Movie Maker*-t (alapszintű mozgóképszerkesztő) és a *Media Player* 7-et kapjuk meg. Az *MP* új verziója már támogatja a skineket, streaming videókat is le tud játszani, és merevlemezre másolhatjuk vele audio CD-inket. ▶

Online segítség

Kimondottan örültünk annak, hogy a Microsoft a Windows ME készítése közben végre felismerte: nem mindenki született számítógépes zseninek, még annak ellenére sem, hogy a Windows 95 és 98 sok esetben ezt feltételezte. Az ME-ben szinte minden feladathoz kaphatunk segítséget. Ez a jó értelemben vett atyáskodás leginkább internetkapcsolat kialakításakor ötlik szembe.

A Windows 2000-ben debütált Telefonos Hálózat Varázsló az ME-be is bekerült. Ha akarjuk, a rendszer felhív egy ingyenes számot és magától beállítja a szolgáltató paramétereit. A beállítások floppyn más gépre is átvihetők. Ezenkívül van egy remek útmutató is, amely az internetkapcsolat kiépítésének minden elképzelhető útvesztőjéből kivezet minket, a kezdők számára is érthető nyelven.



Ha abszolút semmit sem tudsz az internetről, akkor egyrészt szégyelld magad, másrészt olvasd el a Windows ME kitűnő tutorialjét a legfontosabb fogalmakról.

Media Player 7

A Microsoft valahogy mindig lemarad a legnagyobb eseményekről. Az internettel kapcsolatban közmondásosan későn kapott észbe, de az otthoni multimédia fejlődési ütemét sem helyesen mérte fel, és annak idején az is elkerülte a figyelmét, hogy az MP3 meg fogja változtatni a világot. A Windows ME új *Media Player 7.0*-ja az utóbbi két hiányosságot kísérli meg pótolni.

A *Media Player 7.0 (MP7)* jelentős változásokat hozott a Microsoft eredeti (igen szerény tudású) multimédiás programjához képest. Az *MP7*-tel hallgathatunk MP3-akat, WMA-fájlokat, hagyományos audio CD-ket és netes streaming audiót, zenét tölthetünk át vele az MP3-lejátszónkba, valamint zenei CD-inket átalakíthatjuk WMA formátumú fájlokká. A Microsofttól szokatlan módon a programhoz különböző skinek is használhatók.

WMA–MP3 deathmatch

A *Media Player 7* egyetlen szoftverben egyesít jó néhány, eddig különálló Microsoft alkalmazást. Ha beteszünk egy audio CD-t, máris megszólal a rajta lévő zene, de mostantól egyazon programon belül a merevlemezünkre is másolhatjuk (rippelhetjük) bármelyik számot. A másolással kapcsolatban jó hír, hogy a WMA-k ugyanolyan jók, mint az MP3-ak, a rossz viszont az, hogy mégiscsak WMA-k, vagyis nem másolgathatjuk át őket egyik PC-ről a másikra úgy, ahogy az MP3-ak esetében.

A *Media Player* egyúttal könyvtárosként is funkcionál: kérésre takaros rendbe szedi különféle multimédiás fájljainkat. A zenékből playlistek készíthetők, a gyűjteményünkből pedig konkrét számok is könnyedén előkereshetők. Az *MP7* segítségével zenéket és mozgóképes anyagokat kutathatunk fel az interneten, sőt internetes rádióadásokba is belehallgathatunk.



A *Media Player 7* Head fantázianevű skinjének „kihúzható" fülein hasznos kezelőszervek találhatók.

Radio gaga

Az *MP7*-nek két üzemmódja van: a teljes képernyős és a kompakt. Az előbbi főként kereséskor vagy WMA-fájlok készítésekor hasznos – ilyenkor a bal oldalon található nagy gombok révén érhetjük el a lejátszáshoz szükséges funkciókat. Kompakt módban az általunk választott skint láthatjuk viszont. Lejátszáskor ezt érdemes használni, mivel így nem foglaljuk le az egész desktopot.

Manapság már jó néhány elsőrangú rádióadást hallgathatunk az interneten. Ezeket az adókat az *MP7* Radio Tuner funkciója révén is elérhetjük. A hangminőség természetesen nagyban függ az általunk használt kapcsolattól, de még egy 56K-s modemmel sem elképzelhetetlen, hogy a nagyobb sávszélességet használó állomások műsora viszonylag élvezhetően, sztereóban jusson el hozzánk.

Meglehetősen sokáig tartott, míg a Microsoft rájött arra, hogy a programinterfészek a szürke három árnyalatánál több színt is elbírnak. Talán valaki megmutatta nekik a *Sonique*-ot, és ettől észbe kaptak. A *Media Player 7* mindenesetre teljes egészében bőrözhető, vagyis az interfészt könnyedén átszabhatjuk a saját ízlésünk szerint. A konzervatívok maradhatnak az alapbeállításnál, de ha valami egészen másra vágyunk, válasszuk inkább az őrültebb designokat, például a Toothyt vagy a Headspace-t.

Bőr-ze

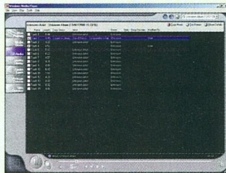
A ruháink, a lakásunk berendezési tárgyai vagy az autónk általában a személyiségünket is tükrözik. Miért ne tehetnék a számítógépes alkalmazásaink is ugyanezt? A skinek éppen ezen a felismerésen alapulnak: a segítségükkel teljes egészében megváltoztathatjuk programjaink eddigi megjelenését. A *Media Player 7*-nek szintén számos arca lehet. A lényeg a rugalmasság: megnézhetjük, mi a választék, és kiválaszthatjuk a legszimpatikusabbat, de akár naponta is váltogathatjuk őket, kedvünk szerint.

A *Media Player 7*-ben 13 különböző skin található, az őrültebbektől (Toothy) egészen a visszafogottabbakig (Classic). Amennyiben mégsem találnánk megfelelőt, kattintsunk a **More Skins** gombra és működő internetkapcsolat esetén máris egy online archívumban találjuk magunkat, ahonnan további skinek is letölthetők. Ha találunk kedvünkre valót, jelöljük ki, és kattintsunk az **Apply Skin**-re.

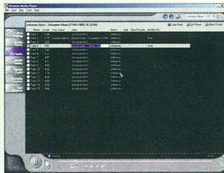


Attól, hogy a PC-nk piszkosfehér színű, az alkalmazásaink még lehetnek színesek és érdekesek.

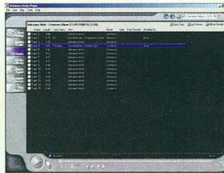
Ripp és hopp



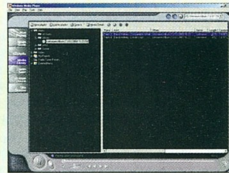
① **A rippelés megkezdése előtt teljes képernyős üzemmódba kell váltanunk. Kattintsunk jobbal a lejátszóra és válasszuk a** Return to Full Mode**-ot. Ezután tegyünk be egy audio CD-t és kattintsunk a** CD Audio **gombra a képernyő bal oldalán.**



② **Ha van internetkapcsolatunk, az interfész jobb felső sarkában lévő** Get Names **gombbal letölthetjük az album számcímeit. Ezeket az adatokat manuálisan is bevihetjük, ha duplán rákattintunk az** Artist **listára.**



③ **Ha nem tudjuk pontosan, hogy az adott zeneszámot rippelni akarjuk-e vagy sem, jelöljük ki, és kattintsunk a** Play **gombra alul, az interfész bal oldalán. A kívánt számok mellé tegyünk pipát, majd kattintsunk a jobbra fent található** Copy Music **gombra.**

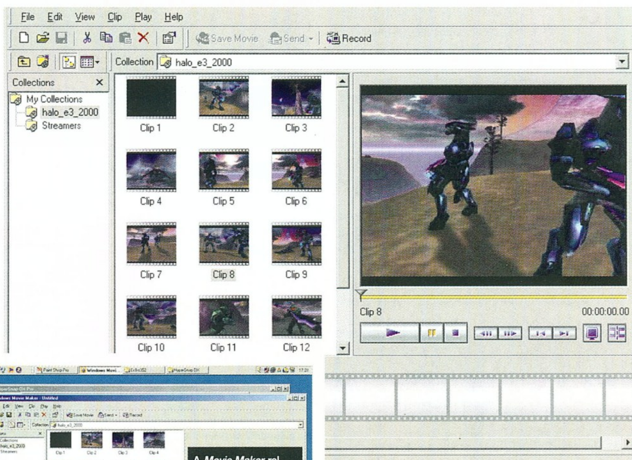


④ **A CD-ROM-meghajtónk sebességétől függően egy zeneszám kódolása nagyjából egy percig tart. Amikor a *Media Player* elkészült, kattintsunk a** Media Library**-re, és válasszuk az** Audio/Album **menüt. Ide kerültek az elkészült zenék, amiket rögtön meg is hallgathatunk.**

Movie Maker

A PC-S TECHNOLÓGIÁK FEJLŐDÉSÉHEZ ELEgendő csak megnéznünk, milyen alkalmazásokat mellékelt a Microsoft az operációs rendszereihez. Kezdetben volt ugye a Jegyzettömb, a Paint és a Fekete Macska, most viszont itt a *Media Player*, a System Restore és a *Movie Maker*. A Painttel még csak „statikus" rajzokat készíthettünk, a *Movie Maker*-rel viszont már mozgóképeket szerkeszthetünk.

A *Movie Maker* használata közben már az első percekben nyilvánvalóvá válik valami: ahogy a Paint sem jelentett konkurenciát a *Photoshop* számára, úgy a *Premiere*-nek sem kell nyugtalankodnia a *Movie Maker* miatt. Utóbbi ugyanis rendkívül egyszerű program: csak a legalapvetőbb áttöltési és szerkesztési műveleteket végezhetjük el vele. Ha ennél többre van szükségünk, más programot kell választanunk.

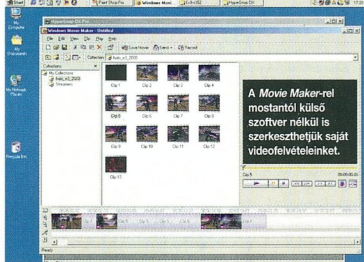


A felvételeket elnézve, ez aztán nem akármilyen nyaralás lehetett. Bátran el lehetne sütni *Star Wars* trailerként is.

Nagyjából ennyi

A *Movie Maker*-re a szerkesztés mellett szervezési feladatokat is bízhatunk. A mozgóképes anyagokat vagy máshonnan importáljuk a programba, vagy közvetlenül capture-öljük a **Record** funkcióval. Az importált videók mindig rendelkezésünkre állnak a képernyő bal oldalán lévő könyvtárban, így bármikor felhasználhatjuk őket a saját anyagainkhoz.

Noha a *Movie Maker* változatos forrásokból tud importálni, legtöbben valószínűleg az USB-s opciót fogják választani. Amennyiben a Win ME felismerte az általunk használt eszközt (vagyis az megjelenik az Eszközkezelőben), a programba közvetlenül is importálhatunk videókat, külső szoftver felhasználása nélkül. Állóképeket és hangokat szintén importálhatunk: ez a lehetőség különösen feliratozáskor vagy kísérőszöveg használatakor jön jól.



A *Movie Maker*-rel mostantól külső szoftver nélkül is szerkeszthetjük saját videofelvételeinket.

A *Movie Maker* **Record** menüjét nem bonyolították túl: beállíthatjuk a kívánt minőséget és egy ablakban láthatjuk, amit éppen másolunk – nagyjából ennyi. Az importáláshoz el kell indítanunk a filmet a kamerán, a *Movie Maker*-ben pedig meg kell nyomnunk a **Record**-ot. Az anyag minőségét és mennyiségét nagyban befolyásolja az üres lemezterület nagysága. Egy számláló révén mindig láthatjuk, mennyi hely áll még rendelkezésre.

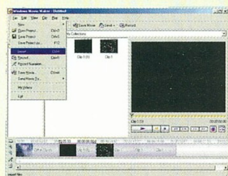
Az íze kedvéért

Az importálás végeztével először a részekre osztást kell elvégeznünk. A **Tape Transport** ikonok segítségével végigfuthatunk a felvételen, és megadhatjuk a jelenetek kezdő- és végpontjait. Miután a részekre osztás megtörtént, a kihagyott részeket letörölhetjük vagy külön elemként máshol felhasználhatjuk.

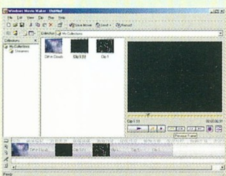
Amikor ezzel is végeztünk, egyszerűen csak rá kell húznunk a jeleneteket a képernyő alján lévő idővonalra, a megfelelő sorrendben. Az egyes részekhez magyarázó szöveget is felvehetünk. Ha elégedettek vagyunk a végeredménnyel, csak el kell mentenünk a filmet VMA formátumban, így az bármilyen médialejátszóval megtekinthetővé válik.

Bármennyire is üdvözlendő az a figyelem, amelyet a Microsoft az otthoni multimédia iránt újabban tanúsít, a *Movie Maker* csupán ízelítőt ad a digitális videoszerkesztésből. Számos olyan, elérhető árú program kapható (pl. *MGI VideoWave*), amely a *Movie Maker*-nél nagyságrendekkel több funkciót és effektet kínál. ▶

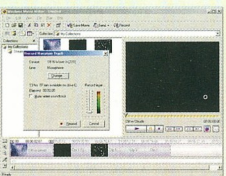
Filmkészítés négy lépésben



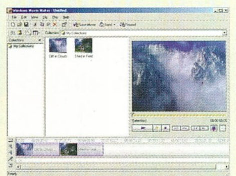
① Ha CD-n vagy a merevlemezünkön már található valamilyen videofelvétel, az Import funkcióval (File/Import) emelhetjük be a saját könyvtárunkba. Külső anyag, például egy USB-s kamera által rögzített film esetében kattintsunk a jobb felső sarokban lévő Record gombra.



② Előfordulhat, hogy bizonyos részeket mellőzni szeretnénk. Ha egy jelenet elejét és/vagy végét akarjuk elhagyni, vágási pontokat kell elhelyeznünk (Clip/Set Trim Point). A Split Clip gombbal (a Tape Transport ikonsor jobb oldalán) bárhol kettévághatjuk a jeleneteket.



③ Ezután elkezdhetjük egésszé rendezni a részeket. A könyvtár jeleneteit húzzuk az idővonalra a kívánt sorrendben. Itt kísérőszöveget is felvehetünk, amely a jelenetekkel egy időben fog megszólalni.



④ A *Movie Maker*-rel VMA formátumban menthetjük el a kész anyagot. A filmet ezenkívül e-mailen is elpostázhatjuk, közvetlenül a programból (File/Send Movie To/E-Mail), sőt a netre is feltehetjük (File/Send Movie To/Web Server) streaming videóként.

ME-net-teljesítmény

A hogy egyre több ember élvezi a széles sávú és állandó online összeköttetést biztosító ADSL vonal vagy kábeles kapcsolat előnyeit, a hackerek is egyre elégedettebben dörzsölik össze a tenyerüket. Folyamatos kapcsolat esetén ugyanis elsőrangú célponttá válunk a script kiddie-k és az unatkozó hackerek számára, akik alig várják, hogy egy kis felfordulást okozzanak a gépünkben.

Amennyiben komolyan foglalkoztat a biztonság, felejtsd el a Windows ME-t – a Windows 2000-rel sokkal jobban jársz. Az ME biztonsági szintje nagyjából a Windows 98-éval vethető össze: ez azt jelenti, hogy külső szoftverek (pl. *Black Ice* vagy *Zone Alarm*) nélkül nem igazán érezhetjük magunkat biztonságban. Nagy különbség azonban a Windows 98 és az ME között, hogy az utóbbi esetben a Microsoft legalább figyelmeztet arra, hogy az online kapcsolat veszélyeket is rejthet magában. A tutorialokban és a Súgóban sok hasznos információt találunk azzal kapcsolatban, hogy miként lehetünk elővigyázatosak. A témakörök a jelszavak helyes megválasztásától egészen az online tranzakciók biztonságossá tételéig terjednek. Ahogy mondani szokás: a tudás hatalom – ha ismerjük a veszélyeket, talán kisebb valószínűséggel járunk majd pórul.

Az internetes beállítások között meghatározhatod, hogy a távoli gépek mit tehetnek és mit nem a saját PC-ddel.

Stabilitás

Mivel a Windows ME kódja a Windows 98-én alapul, nem várhatjuk el, hogy sokkal stabilabb legyen az elődjénél. A Microsoft ezzel szemben váltig hangoztatja, hogy az ME sokkal karcsúbb, mint a Win98, és ez valóban növelheti az OS stabilitását. A lényeg, hogy ha olyan operációs rendszert akarsz, amelyik nem fagy le (vagy legalábbis egyetlen alkalmazás elszállása nem rántja magával az egész rendszert), a Windows 2000-nek nem nagyon van alternatívája.

Azoknak, akik gyorsabb játékokat reméltek az új OS-től, van egy rossz hírünk.

Saját tapasztalataink egyébként egészen jók voltak: az ME egyszer sem fagyott le a tesztelés alatt. Más gép vagy problémásabb szoftverek esetén azonban valószínűleg ugyanúgy elvérzik, mint a Win98. Jó hír viszont, hogy az ME ugyanazokat a drivereket használja, mint az elődje, márpedig a sok év alatt kifejlesztett meghajtóprogramok általában nagyon stabilak. Ez azt jelenti, hogy nem kell hónapokat várnunk az új driverekre, ahogy a Windows 2000 felhasználóival történt.

Ha elégedett vagy a Windows 98-as drivereiddel, örülhetsz, mert az ME alatt is működni fognak.

Teljesítmény

Már többször is említettük, hogy a Microsoft az ME fejlesztése közben nagy hangsúlyt fektetett a kód karcsúsítására. Ennek eredménye rögtön nyilvánvalóvá válik, ha be- vagy kikapcsoljuk a gépet: a bootolás a tesztgépen mindössze 38 másodpercet vett igénybe.

Azoknak, akik gyorsabb játékokat reméltek az új OS-től, van egy rossz hírünk. A rendszert előbb Windows 98, majd közvetlenül upgrade-elés után Windows ME alatt is leteszteltük a *3D Mark 2000*-rel, de az eredmények ugyanazok maradtak. A *Quake III* timedemo szintén egyező értékeket adott.

Ez persze még nem jelenti azt, hogy a játékosoknak el kellene kerülniük az új OS-t. Számos érv szól az upgrade mellett: nem utolsósorban például az, hogy míg kimondottan Windows 98 alá már senki sem fejleszt, addig az ME képességeit egyre többen fogják kihasználni. A frame rate-ekre azonban ez nem lesz hatással.

Aki Windows 98-ról upgrade-el Windows ME-re, semmilyen sebességnövekedésre ne számítson.

Mi jön ezután?

A Microsoft már jó ideje kettős felosztást használ az operációs rendszerei elkülönítésére: ennek értelmében megkülönböztetnek üzleti (Windows for Workgroups, Windows NT, Windows 2000 Pro) és „otthoni" használatra szánt OS-eket (Windows 3.1, Windows 95, Windows 98 és Windows ME). A következő operációs rendszerrel azonban ennek vége. Januárban a Microsoft egyaránt felhagyott a Neptune (otthoni) és az Odyssey (üzleti) fejlesztésével, hogy kettőzött erővel dolgozhasson a cég első egységes OS-én, a Whistleren.

A Whistlernek szintén lesz otthoni és üzleti változata, de a különbségek csupán az olyan funkciók egyszerűsítésében/kiterjesztésében fognak jelentkezni, mint amilyenek a hálózati beállítások – ettől azonban a háttérben futó kód még változatlan marad. A 2001 közepére ígért OS-ben a várakozások szerint számos újdonság lesz, mint amilyen például a beszédfelismerés.

Szintén sokan szeretnék, ha a Whistlert könnyebben lehetne testre szabni, mint az MS többi operációs rendszerét. A felhasználók egyre hangosabban követelik, hogy az Asztalt a saját ízlésük szerint alakíthassák át anélkül, hogy ehhez külső szoftvereket, például a Stardock-féle *Windowblinds*-ot kelljen használniuk.

A Whistler alapjául a Windows 2000 szolgál. A Microsoft tehát végleg leszámol a 16 bites kódrészekkel, amelyek annyi gondot okoztak még a Windows 98-ban is. A Tálca, az ikonok, a varázslók és a Vezérlőpult állítólag mind-mind jelentős átalakuláson mennek keresztül. Egészében véve úgy tűnik, hogy a Whistler legalább annyira fog különbözni az eddigi Microsoft OS-ektől, mint amennyire a Windows 95 különbözött a Windows 3.xx sorozattól. Ha forradalmi változásokra vágysz, a Whistlerre már most fenheted a fogad.

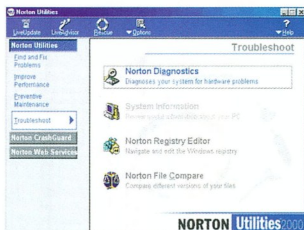
ME – egy OS anatómiája

Sajnos nálunk még sokan vannak, akik nem engedhetik meg maguknak a jó öreg Win98-uk upgrade-jét. Valószínűleg ők fognak legjobban örülni annak, hogy az ME új funkcióinak nagy része szabadon letölthető a netről. Ha tehát továbbra is versenyben akarsz maradni, de anyagiak terén nem állsz annyira jól, íme néhány ötlet arra vonatkozóan, hogy miként szabhatod át a Win98 ruháját az új idők divatja szerint.

A *Windows Media Player 7* már hónapok óta köztünk van. Az *MP7* CD rippelési, fájlszervezési és streaminges képességeit te is kipróbálhatod, ha ellátogatsz a www.microsoft.com/windows/windowsmedia webcímre.

A Windows ME beépített *Internet Explorer 5.5*-öt tartalmaz, de szerencsére ez is ingyenesen letölthető az internetről. Az 5.5 nem hoz ugyan forradalmi újdonságokat, kibővített nyomtatási képességei (pl. előnézeti kép) és javított DHTML-kezelése miatt mégis érdemes feltenni. Bár a *Netscape 6* már nincs messze, az *Opera 4* pedig már most is elérhető, jelenleg még mindig az *IE*-t tartjuk a legjobb böngészőnek (microsoft.com/windows/ie).

Ha sokat játszol a PC-den, bizonyára érdekel, hogy megjelent a DirectX legújabb, 8-as változata. Az új verzió jelentős előrelépés a DirectX7-hez képest, és a javított grafikai képességeken túl már olyan extrákat is támogat, mint az online beszédátvitel.



A *Norton Utilities 2000*-rel az ME nélkül is készíthetsz biztonsági másolatot a legfontosabb rendszerfájlokról.

A Windows ME-ben meglévő System Restore funkció hasznos ugyan, de korántsem újdonság. A *Norton Utilities*-nek is van egy hasonló rendszer-visszaállító szolgáltatása. Az efféle programokat a kevésbé paranoidoknak is megéri használni.

Végül pedig, ha unod a Windows 98 mostani arcát, tedd fel a Microsoft-féle *PowerToys*-t (és a Vezérlőpult vagy a Telefonos Hálózat ugyanúgy fog „kibomlani", mint az ME-ben), vagy próbáld ki valamelyik szabadon letölthető Asztaltémát. PCF

A nagy válasz

Erre talán nem számítottál, de a nagy választ te magad fogod megadni. Elégedett vagy a jelenlegi OS-eddel? Mert ha igen, felesleges upgrade-elni csak azért, mert kijött valami új. Az MS-DOS 6-ot például még mindig rengetegen használják, nyilván azért, mert amit akarnak, azt meg tudják csinálni vele.

Windows 3.1

Ha Windows 3.1-et használsz, számos érv szól az upgrade mellett. Amennyiben időnként játékokat is futtatsz, az utóbbi négy év legjobb darabjait értelemszerűen nem próbálhattad ki. Az ME-vel internetezni is sokkal biztonságosabb és egyszerűbb, mint a Windows 3.1-gyel, arról nem is beszélve, hogy az ME desktopja óriási előrelépést jelent a 3.1-hez képest. Azt azért ne feledd, hogy az OS-váltás valószínűleg komoly hardverupgrade-del is jár.

Windows 95

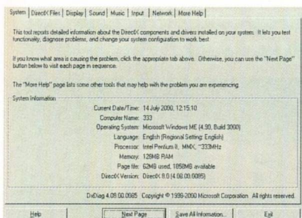
Ha a Windows 3.1-et kőkorszakinak nevezzük, annyit azért a Windows 95-ről is meg kell jegyeznünk, hogy legalábbis múlt századi. A 95 annak idején jelentős újításokat tartalmazott, de időközben az ME mögött álló technológia is sokkal stabilabb és biztonságosabb lett. Az új varázslók és a bemutatók nagyban megkönnyítik az upgrade-et. Az ME telepítője ráadásul kérésre elmenti a legfontosabb fájlokat, így bármikor visszatérhetünk a Win95-höz. Az ME tehát gyorsabb, megbízhatóbb és biztonságosabb, mint a 95. Az upgrade mindenképp megéri.

Windows 98/98SE

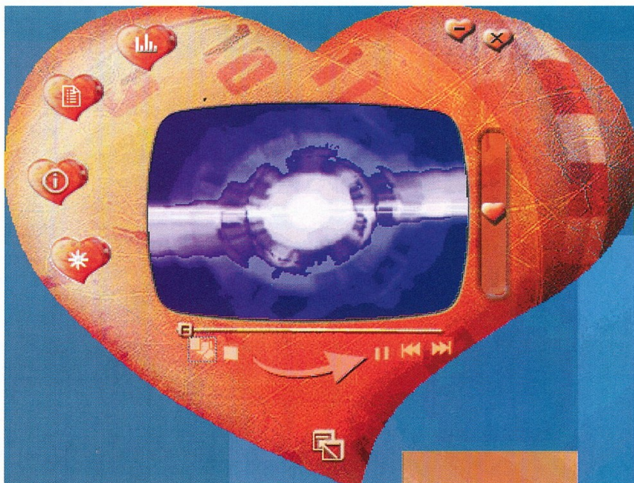
Ha Windows 98-at vagy 98SE-t használsz, már kevesebb érv szól a váltás mellett. Az ME hamarabb bebootol ugyan, mint a 98, de a játékokban semmivel sem gyorsabb. Ha még újnak számítasz a PC-k világában, és nemrégiben vettél egy Win98-cal szállított gépet, megéri áttérni, mivel az ME sokkal barátságosabb, és kitűnő Súgó van benne. Ha viszont már rutinos róka vagy és a géped is rendesen működik, felesleges váltanod.



A színes nyomtatók elterjedésével egyre többen szeretnék papíron viszontlátni a weboldalakat. Ebben segít az *IE5.5*.



A jelenlegi játékok DirectX 8-cal sem futnak jobban, de az új verzió biztosan rajtahagyja a nyomát az újdonságokon.



A Microsoft felismerte végre, hogy a skinek használata nagyban hozzájárul egy program népszerűségéhez. A *Media Player 7*-tel azonban gyökeresen megváltozik a helyzet. Bill, te már megint összetörted a szívünket.

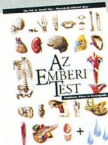
Légy a vendégünk egy programra!

Révai Nagy Lexikona



A legegyetemesebb, legátfogóbb enciklopédia CD-ROM változata. 21 kötet 17 800 oldala, 230 ezer címszava négy lemezen. Végre valaki, aki bármikor ráér a kérdéseidre felelni.

Az Emberi Test



Közérthető, mégis alapos; a közép- és felsőoktatási tananyaghoz alkalmazkodó multimédiás program kezdők és haladók számára egyaránt hasznos. Egy kis biológiai önismeret!

Varázslatos Szülinap



Készségfejlesztő játékok gyűjteménye, melyek segítségével a legkisebbek játszva, szinte észrevétlenül tanulhatnak. Talán rajtunk sem fogna ki...

Illemtesz



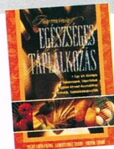
Illik, nem illik? Ki tudja a számtalan illemtani és etikai szabályt észben tartani? Többé nincs is rá szükség. A kegyetlenül őszinte teszt azonnal megmutatja, hol vannak a hiányosságok. Sosem késő tanulni!

LANG*Master* Angol



A Stranger című irodalmi mű multimédiás feldolgozásának segítségével könnyedén polírozhatod angoltudásodat. Ezek után szókincsed már végre nem korlátozódik a „NO" szócskára.

Egészséges Táplálkozás



Jó étvágyat! Persze nem mindegy, hogy mihez. Ezzel a programmal kicsit okosabban és tudatosabban állíthatod össze étrendedet. Mindez – természetesen – könnyen emészthető, multimédiás formában.

Azt már mindannyian tudjuk, mennyire hasznos olvasmány a PC Format azok számára, akik komolyan gondolják a számítástechnikát. Most inkább arról szeretnénk meggyőzni, miért jó, ha előfizetsz kedvenc lapodra.

1. Mert kedvezőbb áron jutsz hozzá a PC Formathoz.

2. Mert a legfrissebb információk hónapról hónapra házhoz jönnek.

3. A megszokott ajándék CD-k mellé még egyet választhatsz az itt láthatók közül.

4. Ráadásul a mi jövedelmünk is biztosabbá válik, de ezt most inkább hagyjuk!

Szóval fizess elő fél évre (9 990 Ft) vagy egy évre (16 990 Ft), és mi rögtön megajándékozunk egy értékes programmal. Az újságot postai utánvéttel küldjük el címedre.


www.pcformat.hu


(1) 467 6720

Hogyan fizethetsz elő?

1 Egyszerűen!

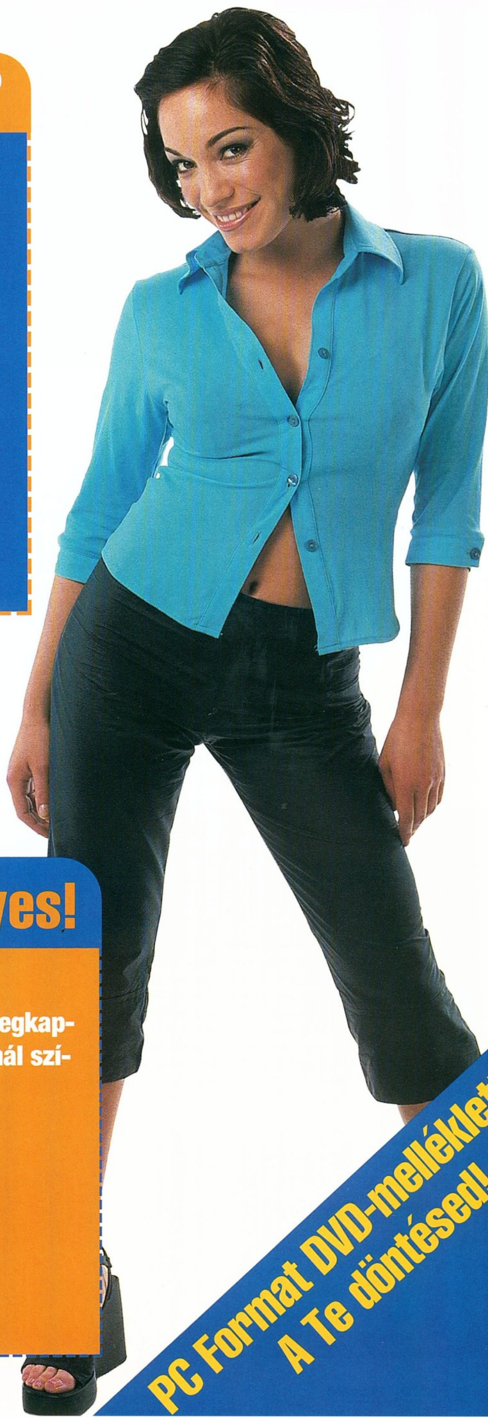
Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

Telefonon:
(1) 467 6720-as telefonszámon mindennap 0-24 óráig.

Faxon:
A mellékelt kupon elküldésével az (1) 457 1125-ös faxszámra.

Postai úton:
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.



Előfizető vagy? Helyes!

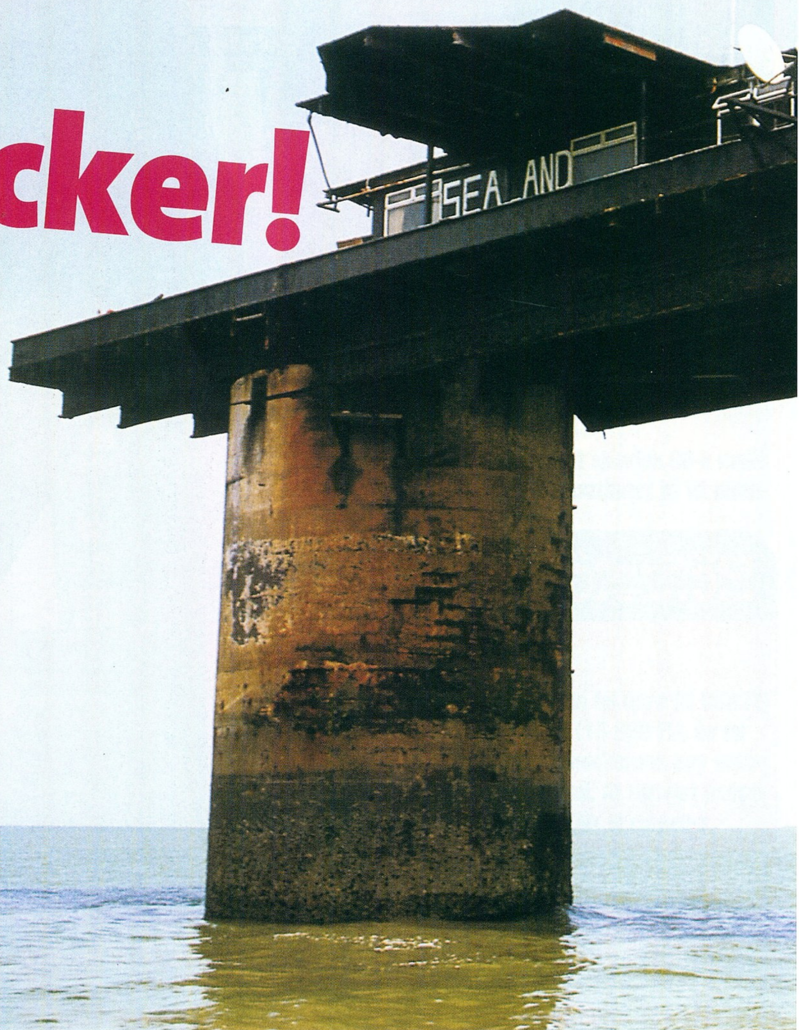
Akkor válassz!

Továbbra is CD-melléklettel szeretnéd megkapni a PC Formatot, vagy inkább DVD-t látnál szívesen a csomagban?
Természetesen ugyanannyiért!
Tehát nem a pénzen, csak rajtad múlik!
Döntöttél? Akkor küldj:

1. e-mailt – pcformat@cmk.hu,
2. faxot – (1) 457 1125,
3. levelet – 1306 Budapest 35. Pf. 141.
4. vagy hívj minket – (1) 467 6720!

PC Format DVD-melléklettel!
A Te döntésed!

Reszkess, hacker!



Fotó: Rob Scott



Valld be őszintén: te sem szeretnéd, ha közszemlére tennék a PC-den lévő fájlokat (képeket...). Légy üdvözölve a *PCF* önvédelmi tanfolyamán!

NEM IS GONDOLNÁD, HOGY EGY KOCSMAI BESZÉLGETÉS MIRE VEZETHET. VAGY harminc évvel ezelőtt egy nyugdíjas őrnagy beleszeretett az essexi partoktól hat mérföldre horgonyzó elhagyatott katonai erődítménybe. A barátai addig-addig nógatták, mígnem az öreg harcos egy nap odarepült a helikopterével, kitűzte zászlaját, és Roy hercegnek kiáltotta ki magát. A brit belügyminisztérium azóta is tehetetlenül vakarja a fejét. Akkor most Sealand (www.sealandgov.com) lenne a világ legkisebb országa? És ha ország, akkor törvényei is vannak? Mi lesz, ha valaki el akarja foglalni? E rozsdásodó bárka mindmáig érdekes jogi kuriózumot jelentett. Eddig szerencséje volt, mivel a hatóságok ártalmatlan, hóbortos bandának nyilvánították a sealandi szeparatistákat.

A mesterséges sziget története azonban a közelmúltban fordulóponthoz érkezett. Egy csapat vállalkozó kedvű hacker és adatbiztonsági szakértő összefogott, megalapították a Havenco nevű céget (www.havenco.com), kibérelték a szélfútta tornyot, és most több százezer fontot fordítanak arra, hogy a helyet szuperbiztos offshore adatkikötővé alakítsák. Ha accountot nyitsz Sealanden, egy csomó brit törvényi korlátozás alól kibújhatsz, magyarázza Sean Hastings, a cég ügyvezető igazgatója. „Alapjában véve minden olyan oldalt eltárolunk, ami nem ellenkezik a működési politikánkkal. Nem ellenőrizzük állandóan a sealandi szerverek teljes tartalmát, ha viszont kiderül, hogy spameket küldenek tőlünk vagy pedofil képeket tárolnak nálunk, akkor a szerződésünknek megfelelően az egész szervert behajítjuk a tengerbe." Viccnek hangzik, pedig a Sealandbe özönlő pénzhalom egyáltalán nem nevetséges összeg, és a Havenco beindulásáig már nem sok van hátra. Örök kíváncsiságától hajtva a *PC Format* vitorlát bontott, és kihajózott megnézni, hogyan élnek az internet Robinsonjai. ▶

HA WEBSITE-OT SZERETNÉNK, A SEALAND HAVI 1500 dollárért kínált Linux szerverei meglehetősen drága hostnak számítanak. Aki viszont bizalmatlan az internettel szemben, az boldogan kifizet ennyit a nyugalmáért, mondja Hastings. „Az e-mail sok ember életében tölt be meghatározó szerepet. Már nem kell sokat várni arra, hogy jöjjön valaki, aki felállít nálunk egy e-mailszervert és mondjuk havi 10 dollárért teljesen biztonságos accountot kínál az ügyfeleinek." Ha Sealand szuverenitása valós, a brit kormány még titkosszolgálati eszközökkel sem vizsgálhatja az itt elhelyezett szerverek tartalmát.

Legény a talpán

Sealandre a brit partokról indulva kétféleképpen lehet eljutni. Vagy kifizetsz 1000 fontot és helikopterrel repülsz át, vagy csónakkal próbálkozol, ami legfeljebb néhány liter benzinbe kerül. Ezer font nagy pénz, ezért a *PC Format* inkább a hullámokkal szegült szembe. Nem telik belé sok idő, és máris elérjük Sealand „partjait". A partraszállás itt azt jelenti, hogy leeresztenek egy ülőkét, beleülsz és felhúznak. Fél perc múlva már fenn üdvözölnek a fedélzeten, átkutatnak és lepecsételik az útleveleinket.

A Havenco tulajdonképpen megbízható tárolási lehetőséget ajánl. „Azt hinné az ember, hogy a London Telehouse és a többi hasonló szolgáltató biztonságos – magyarázza Michael Roy, Roy herceg fia és a sealandi trón örököse. – Pedig ezeket egyetlen fecnivel meg lehet nyitni." Sealandben ez nem így van. Mivel szuverén országnak tartja magát, nincs az a külföldi bírósági végzés, amelyiket nem utasíthatnának el egyetlen legyintéssel. Arra az esetre, ha partjait terroristatámadás érné, Sealand nem habozna az összes adatot megsemmisíteni, mielőtt a betolakodók hozzáférnének. Idekinn, a brit rendőrség védő karjain kívül a biztonság „valódi problémát" jelent, ismeri el Alan Beale, a sealandi biztonsági szolgálat főnöke. Beale egyébként jó kedélyű fickó, és szinte csak véletlenül lóbál hatalmas mordályt a kezében. „Ha az Egyesült Királyságban lennénk, akkor már az összes fegyvertartási szabályt megszegtük volna. A mi szabályaink azonban kevésbé szigorúak" – fűzi hozzá nevetve. Mindenesetre rengeteg kényes adatot szeretnének tárolni, éppen ezért fontos, hogy mit tesznek, ha valaki mégis megtámadja őket. „Először is figyelmeztetnénk őket, de utána az erőszaktól sem riadnánk vissza."


Vidámparknak tűnhet a hely, de csak próbálj meg hívatlanul betoppanni... Nem bohócjelmezben és nyalókával fognak köszönteni.

Diplomácia

Roy herceg immáron harminc éve tartja fenn Sealand függetlenségét, és ez idő alatt számos ország – köztük Nagy-Britannia is – elismerte valamiképpen a hercegséget. A szigetet egy alkalommal német terroristák támadták meg, és miután sikerült legyőzni őket, a betolakodók a sealandi tömlöc mélyére kerültek. Németország nem tehetett mást, diplomáciai egyezkedésbe kellett bocsátkoznia a kiadatásukkal kapcsolatban. Sealandi Mihály, vagyis Roy herceg fia egyszer figyelmeztető lövéseket adott le az erőd elfoglalásával próbálkozó brit hadihajóknak. Amikor emiatt bíróság elé citálták, a bíró megkérdőjelezte a bíróság illetékességét, majd ejtette a vádat. Az ítélet indoklásában arra hivatkozott, hogy Sealand a brit igazságszolgáltatás hatáskörén kívül esik. Az eset precedens értékűnek számít, így ma már egyre kevesebb a találgatás Sealand jogi státusával kapcsolatban. Amikor azonban felröppent a Havenco megalakulásának híre, a belügyminisztérium azzal nyugtatgatta az újságírókat, hogy Sealand az Egyesült Királyság része. „Ez csak egy tengeri erőd. És mivel brit vizeken található, nincs joguk külön országnak kiáltani ki magukat." Várjunk csak: nem arról volt szó, hogy Sealand a brit felségterületen kívülre esik? „Korábban kívül esett – magyarázza Hastings. – Hat mérföldre vagyunk a partoktól, és a hetvenes évekig Anglia felségvizei a partoktól mindössze három mérföldre nyúltak ki. Ezután terjesztették ki 12 mérföldre, ami persze nem számít, hiszen mi már korábban is szuverén hercegség voltunk, és most is azok vagyunk. Anglia akár 500 mérföldre is kiterjesztheti a határokat, de ettől még nem fog Franciaországon és Németországon is uralkodni."


Amíg a tengeri kábeleket nem fektetik le, műholdas kapcsolattal csatlakoznak a netre.


Ez a második világháborús ágyú többé már nem tüzel. Nem úgy a biztonságiak...

Hackerek pokla

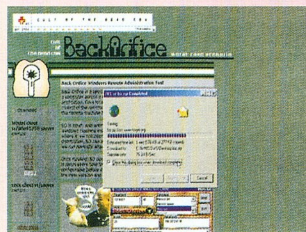
A cégek és a gazdagok megtehetik, hogy Sealanden tárolják féltett szervereiket, de mi, földi halandók hogyan tarthatjuk távol a kémeket, tolvajokat és a hackereket a merevlemezeinktől? A legtöbben azt hiszik, hogy ha a hackerek az e-mailjeinket vagy bankszámlakivonatainkat ennyire könnyen el tudják olvasni, akkor a NASA-hoz is két perc alatt törnek be, és semmibe se telne nekik kirobbantani egy háborút. Hogy a legtöbbjük kiskorú netfüggő, aki ahelyett, hogy összegyűjtené a heti

IP-lapacs

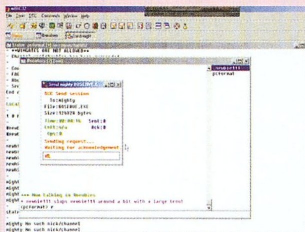
Az internet működésének egyik kulcsa az IP-cím, és az áldozat IP-jének ismerete az első lépés a hacker/cracker támadás felé. A saját címünket könnyedén megtudhatjuk, ha a **Start** menü **Futtatás** ablakába begépeljük a **winipcfg** parancsot. Mivel a cím elengedhetetlenül fontos az internetezéshez, semmiképp sem rejthetjük el szörfözés közben. Ha bekapcsolódunk egy online beszélgetésbe, ha lehívunk egy weboldalt vagy éppen e-mailt küldünk, IP-címünk minden alkalommal láthatóvá válik, és ezzel meg is adtuk egy nuke támadás vagy egy veszedelmes fájl modemen keresztüli fogadásának lehetőségét. A telefonos kapcsolat nyújt némi védettséget, hiszen az IP-címünk minden egyes csatlakozás alkalmával változik. Sokkal nagyobb veszélynek vannak kitéve a broadband felhasználók és azok, akiknek folyamatos internetes hozzáférésük van, így huzamosabb időt töltenek a neten.

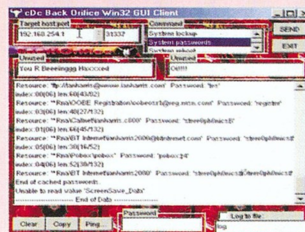
Hátsó bejárat

A Back Orifice (BO) a script kiddie-k legkedveltebb és legveszedelmesebb fegyvere. Íme, hogyan is esünk csapdába...



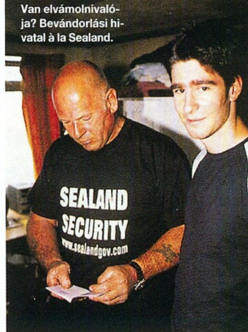
① A hackerek először letöltik a Cult of the Dead Cow website-járól a *Back Orifice*-t, majd kicsomagolják és telepítik.


② Ezután megpróbálnak rávenni, hogy engedd a gépedre a boserve.exe nevű fájlt, amelyet elég egyetlen egyszer kinyitnod, máris fertőzötté válsz. A betolakodók útja ettől kezdve szabaddá válik.

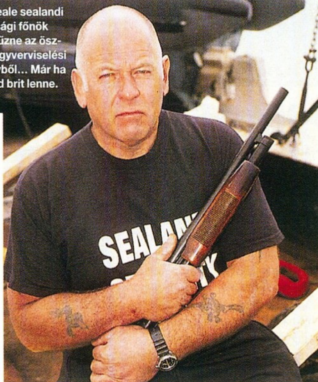


③ Most, hogy sebezhetővé váltál, a hacker elindítja saját *BO* kliensét, és az IP-d beírásával rákapcsolódik a gépedre. A címhez online beszélgetőszobák vagy nemrég elküldött e-mailek révén jut hozzá.


Ugyan mit vártál? Vörös szőnyeget? Ezt a távoli országot csakis ezen a kis piros hintán közelítheted meg.



Van elvámolnivalója? Bevándorlási hivatal à la Sealand.


Alan Beale sealandi biztonsági főnök csúfot űzne az összes fegyverviselési törvényből... Már ha Sealand brit lenne.


Ahhoz képest, hogy Sealand rozsdásodó monstrum, meglepően kényelmes. A személyzet több hétig is itt lakhat egyvégtében.

zsebpénzadagját, inkább a hitelkártyánkról emel le kisebb-nagyobb összegeket. Hogy a számítógépes bűnözők mindenkinél veszedelmesebbek, és a legjobb az lenne, ha valaki az írmagjuktól is megszabadítana minket. Az általános vélekedés legalábbis ez. De vajon mi a valóság? A hackerek digitális deviánsok, akiket imádunk gyűlölni. Izgalmasak, kissé rémisztőek is, pedig a PC-nket könnyen megvédhetjük velük szemben.

A *The New Hacker's Dictionary* (www.eps.mcgill.ca/~steeve/tnhd.html) szerint a „hacker" az, „aki szereti a korlátozások legyőzéséből vagy kijátszásából fakadó szellemi kihívásokat". Ha tehát egyszer is belekontárkodtál már a registrybe, hogy megnézd, miként működik, vagy batchfájlokkal próbáltad könnyíteni a Windows kezelését, akkor csak gratulálni tudunk, hiszen te is hacker vagy.

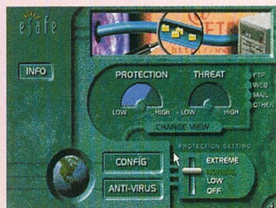
A crackerek ellenben azok, akik „a biztonsági rendszereket törik fel". Azt is megtudhatjuk, hogy a szót „hackerek alkották 1985 körül, így védekezve a hacker szó újságokban elterjedt téves használata ellen". A hackerek jók, a crackerek rosszak. Stimmt? A legfontosabb, hogy a két szó nem helyettesíthető egymással – ezek a srácok ugyanis nagyon érzékenyek erre.
Az egyszerűbb crackerfajtát szakmai berkekben script kiddie-nek nevezik, és ha a PC-d feltöri valaki, vagy váratlanul egy csinos kis vírust szedsz össze, akkor ezt valamelyik társuknak köszönheted. Egy átlagos script kiddie szinte semmit sem tud arról, milyen folyamatok játszódnak le a számítógép belsejében. Egyszerűen csak letöltik az interneten is megtalálható hackerprogramokat, de semmit sem tudnak arról, hogy valójában milyen módon okoznak ezek a szoftverek zűrzavart.

Rés a pajzson

A script kiddie-k álnevet használnak: Doodz Trip, Artex Krew vagy éppen Zero Frame. Kedvenc fegyverük ▶

Árvízveszély

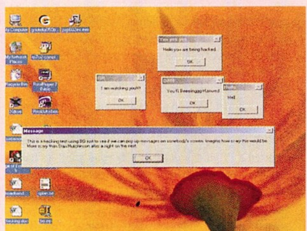
Elég csak felcsatlakozni az internetre, és máris kinyitjuk Pandora szelencéjét. Szerencsére a PC-nket nem nagy ördöngösség megvédelmezni. A legjobb módszer a tűzfal használata. A tűzfal szerepét hatékonyan betöltő számítógép teljesen elzárja a cég belső hálózatát az internettől, és alaposan átvizsgál minden apró adatcsomagot, nehogy valami ártékony információ szivárogjon be, illetve ki. A személyes tűzfal ugyanezt teszi, vagyis virtuális kidobófiúként oltalmazza a géped.

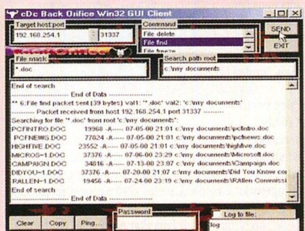


Az *eSafe Desktop* egy freeware tűzfalprogram, amelyet bárki letölthet a www.esafe.com címről. Az *eSafe* pontos képet ad arról, mennyire védett a PC-d.

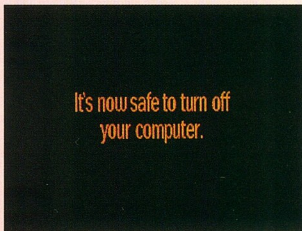


A kijelzők azonnal mutatják, ha valaki megpróbál a gépedre csatlakozni. Ez a legtöbb esetben csak a lekért website, de ne aggódj, az *eSafe* a kétes alakokat is kiszűri.


④ Ha már rád csatlakoztak, nincs mit tenni. A *BO* segítségével lezárhatják a billentyűzeted, megnézhetik, éppen mit csinálsz, és a merevlemezedet is átvizsgálhatják. Még üzenetet is hagyhatnak neked a képernyőn.



⑤ Csatlakozás után a script kiddie-k első dolga megnézni, mit rejt a merevlemezed. Így például megkereshetik a Dokumentumok mappa .doc fájljait, és a *BO* segítségével tetszés szerint kinyithatják, letörölhetik vagy lemásolhatják őket.



⑥ Amikor mindezt megunták, otthagynak. Legtöbbször lezárják a géped, esetleg újraindítják, és annak tudatában hajtják álomra a fejüket, hogy a *BO* az idők végezetéig észrevétlen marad a PC-den.



Az internet számkivetettjei a parancsnoki szobában. Balról jobbra: Sean Hastings, a Havenco ügyvezetője, Jo Hastings sajtófőnök és Sealandi Mihály herceg.

Így írtunk mi!

A *PCF* e havi lemezmellékletet olyan szoftvereket tartalmaz, amelyekkel kornyadozó gépedet cybererődítménnyé változtathatod. Mit nekünk hackerek! Elég belepillantani hackerirtó kínálatunkba...

A LEMEZEN

BO Detect: *BO*-t rejtegetsz? Ez az alkalmazás körbeszimatolja a PC-det, hátha a *Back Orifice* nyomaira bukkan. Ha talál valamit, azonnal meg is szabadít tőle.
Hackspy: Valaki feszegeti a PC-d hátsó ajtajait? A *Hackspy* azonosítja a tettest.
Nuke Nabber: Ügyel a komputered TCP és UDP portjaira, mivel ezeket támadják meg a legszívesebben. A *Nuke Nabber* lezárja a kéretlen kapcsolatokat, és egy villogó ikonnal jelzi, ha valaki bele akar piszkálni a gépedbe.
Access Denied: Az *Access Denied* nevű alkalmazást használva a PC-d csak a helyes jelszó begépelése után hajlandó bootolni.
RedHand Pro 6.0: A 30 napos próbaidő alatt árgus szemmel figyeli, ki nyúlt engedély nélkül a gépedhez.
Guideon 1.10: Tudtad, hogy minden egyes *Word* és *Excel* fájl visszavezethető hozzád? Nyiss csak ki egy **.doc** fájlt a Jegyzettömbbel, és máris meglátod a GUID (Globally Unique Identifier) azonosítót. A *Guideon*-nal eltávolíthatod őket.

a *Back Orifice* nevű szoftver, amely becserkészi az áldozat gépét, majd arra buzdítja a többi internetfelhasználót, hogy bátran csatlakozzanak rá és vegyék „kezelésbe". Egy ilyen *BO* támadás olyan, mintha szellem járná be a PC-det. Az áldozat monitorán ablakok és alkalmazások sora jelenik meg, dokumentumok nyílnak ki és egy láthatatlan egérmutató böngészgeti át a merevlemez tartalmát. A rejtőzködő kalóz akár még írhat is az áldozat képernyőjére, és ha kedve szottyan, lezárhatja vagy újraindíthatja a gépet. És mindehhez elegendő egy-két színes ikonra kattintania. A *BO* nem olyan, mint a nátha, nem lehet csak úgy elkapni. Neked kell telepítened, így nem csoda, hogy a kiddie-knek ennek elérése okozza a legnagyobb fejtörést. A legtöbb ember véletlenül szerzi be a programot, többnyire úgy, hogy egy önmagában veszélytelen, de *BO*-val fertőzött szoftvert tölt le valamelyik kétes webhelyről. A script kiddie-k gyakran keresik fel a beszélgetőszobákat, ahol mézes-mázos szavakkal veszik rá a gyanútlan áldozatot, hogy installálja a *BO*-t, hiszen ez a „legújabb vírusirtó update". A *BO* elleni védekezés viszonylag egyszerű – a fertőzés menetéről a lap alján részletesen is olvashatsz.

A másik kedvenc script kiddie módszer a nukerek használata. Ezek olyan alkalmazások, amelyek a Windows biztonsági rendszerén található, kevésbé ismert repedéseket használják ki, teljesen összeomlasztva az internetre rácsatlakozott PC-t. Ha valaha is tapasztaltad, hogy szörfözés közben lefagy a géped, vagy rejtélyes újraindításokkal, összeomlásokkal kell megküzdened egy internetes csevely után, nagy a valószínűsége annak, hogy elektronikus támadás áldozata lettél. A megfelelő eszközökkel ezeket is ki lehet védeni.

BO-K.O.

Sosem jössz rá, hogy a PC-d *BO*-val fertőzött, ha nem tudod, hol kell utánanézned. Kapcsold be a géped és kattints a **Start** menü **Futtatás** ikonjára. Írd be a **regedit** parancsot, és menj végig a fastruktúrán az alábbiak szerint: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices.** Látsz itt egy **(Default)** kezdetű sort **[szóköz].exe** bejegyzéssel? Igen? Akkor téged is megfertőzött a *BO.* Ne próbáld meg kitörölni, a Windows úgysem engedi. Telepítsd inkább a *BODetect* programot, amelyet e havi számunk lemezmellékletén vagy a **www.cbsoftsolutions.com** oldalán találhatsz meg. Futtasd le, és meglásd, hűlt helye lesz csak a *Back Orifice*-nak.

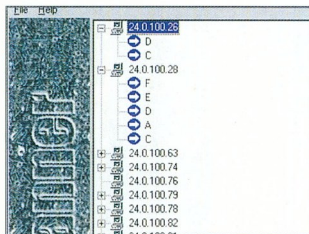
Sírás lesz a vége

Az egyik leggyakoribb nuke huncutság a teardrop attack. Ez a módszer 100%-os hatékonysággal fagyasztja le a „patcheletlen" Windows 95-ös gépeket: a PC-nk ilyenkor egy félreértés következtében adatcsomagokat kezd küldözgetni önmagának, amelyeket egy idő után már nem tud feldolgozni. A script kiddie-k nem arról híresek, hogy pontosan ismernék a teardrop attack hatásmechanizmusát, de erre nincs is szükségük. Elég egy freeware segédprogram – ez legtöbbször a *WinNuke* vagy a *Bitch Slap* – és egy célba vett IP-cím. Az utóbbi az a számsor, amely az interneten azonosítja a gépedet, és bárki láthatja, ha egy beszélgetőszobába lépsz fel vagy éppen e-mailt küldesz. Minden egyes csatlakozáskor más IP-címet kapsz, ezért nem valószínű, hogy kétszer válsz valaki célpontjává. De mivel számtalan cyberbetyár foglalkozik azzal, hogy az IP-címek között lehetséges áldozatokra vadásszon, az interneten töltött minden egyes perccel növeled a teardrop attack esélyét.

A brit és az amerikai törvények értelmében az ilyen támadás bűncselekménynek minősül, és máris egy halom sikeres per folyik a nuke programokat futtató PC-felhasználók ellen. Az ilyen támadások a legegyszerűbb és legveszedelmesebb internetes merényletek, de szerencsére éppen ezek ellen a legkönnyebb védekezni. Ha Win98 fut a gépeden, máris védett vagy a nuke-nak minősülő „teardrop", „bonk" vagy „land" támadással szemben, hiszen a programba már beépítették a patcheket és a szükséges biztonsági elemeket. Ha viszont Win95-tel fut a PC-d, a legközelebbi csatlakozáskor sürgősen frissítsd fel a rendszered. A kiberhalál elleni küzdelem jegyében töltsd le a Microsoft Dial-Up Networking (Telefonos hálózat) update-jét, amely kiegészíti a rendszered winsockját és IP stackjét, így a PC-d nem fogja script kiddie-k kezei között végezni.

Port vernek fel

Kevésbé veszélyes, de legalább ennyire rémisztő a cybervandálok másik kedvelt eszköze, a port scanner. Ez a módszer az internetes megfelelője annak az ismert csínytevésnek, amikor a gyerekek minden házba becsöngetnek. A kiddie-k széles körű keresést folytatnak le, és több ezer internetre csatlakozott gépet pásztáznak végig, hogy biztonsági lyukakat és gyenge pontokat találjanak. A legtöbb PC-nek 65 000-nél is több portja – afféle virtuális ajtaja – van, amely az operációs rendszer különböző adattovábbító részeihez vezet. A 110-es számú például az a pop3 port, amelyet az e-mailezéshez használunk, míg a 80-as portra a weboldalak nézegeté-



Egy kis esti kutakodás – a port scannerek sebezhető gépek után kutatnak a hálón, és ezekhez hasonló, gyenge rendszereket keresnek. A kék ikonok az áldozatok drive-jait jelképezik.

sekor hárul nagy szerep. A port scanner az interneten keresztül zörget be több ezer PC több ezer portján, és bár a legtöbb esetben zárt ajtókat talál, a programhibáknak, téves konfigurációknak és a figyelmetlen programozásnak köszönhetően egy tucatnyi port tárul ki a script kiddie-k előtt. A legnagyobb veszélyforrást a Windows fájl- és nyomtatómegosztásért felelős portja jelenti – ezek sokkal könnyebben nyílnak meg, mint a többi.

Az itt tárgyalt biztonsági problémákhoz hasonlóan ez esetben is könnyű a védekezés. Mivel a legtöbb ember sosem izgatja magát a PC-je védelme miatt, elég egy egyszerűbb biztonsági módszert alkalmazni, és máris biztosak lehetünk benne, hogy az elővigyázatlanok tömege sokkal csábítóbb áldozat lesz. Ha a statisztikákat nézzük, minden egyes interneten eltöltött órában legalább négy alkalommal pásztázza végig a géped egy port scanner. Megijedtél? Reméljük, igen.

Ha akció közben akarod tetten érni a script kiddie-ket, internetezés közben írd be a **Start** menü **Futtatás** párbeszédablakába a **netstat 10** parancsot. Így figyelemmel kísérheted a PC-ddel kommunikáló gépek sorát, és bár a 10 másodpercenként frissülő listán főként az éppen lekért website-ot vagy a mailszervert látod, időnként felfigyelhetsz egy-két rejtélyes kapcsolatra is, amelyek néhány port megpróbálása után jó esetben az éterbe vesznek. Ha nem szeretnél „rossz" eseteket, a védekezésre is kell gondolnod. Steve Gibson internetes biztonsági szakértő ingyen ajánlja Shields Up! nevű szolgáltatását (www.grc.com), amellyel leellenőrizheted, mennyi szabadon tátongó rés várja a gépeden a betolakodókat. PCF

Hogyan tovább?



Segít a Computer akt!v!

Keresse kéthetente hétfőnként az újságárusoknál!



Benne:

EasyPC **Műhelytitkok**

– gyűjthető és lefűzhető sorozat, mellyel lépésről lépésre bővítheti az Easy PC-ben már megszerzett ismereteit.

Csak 250 Ft!

Megéri, mert megérti!

PC Format A sokoldalú PC magazin

Játszótér

Bevezető

Nos, kettőből egy nem is rossz arány. Bár megígértük, hogy a Sydney 2000 és a Metal Gear Solid exkluzív demóját és leírását is betesszük az e havi számba, csupán az egyik érkezett meg. A többiek azért megnyugtattak, hogy a következő hónapra a másik is itt lesz.

Közben azonban kiderült, hogy a Sydney a klaviatúranyúzó sport akciójátékok kitűnő képviselője, s hála az égnek, sokkal jobb, mint amit sokan vártak, amikor az Eidos elcsípte az Olimpia hivatalos licencét. Tényleg nagyszerűre sikeredett, különösen akkor jó, amikor néhányan a monitor köré seregletek, és kipüfölitek a billentyűzet lelkét is.

Másrészt megérkezett a régen várt Deus Ex, az a játék, ami szinte elképzelhetetlenül pompázatos. Gondosan olvasd el a játékról szóló leírásunkat, aztán rohanj a boltba. Tényleg nagyon jó, feltétlenül próbáld ki, és majd meglátod. A GP3 is remek próbálkozás, és mindent valóra vált, amit ígértek a közte és elődei között lévő sokéves szünet során. A Carmageddon TDR 2000 azonban azt bizonyítja, hogy azt az újdonságot, amire a játékot annak idején alapozták, már évek óta el kellett volna felejteni. Ne hagyd magad átverni a csicsás külső láttán.

Ja, és azt javaslom, gyorsan fogj hozzá a DVD-mellékleten lévő Star Trek Voyager: Elite Force demóhoz. Már régóta szeretnél megtámadni egy Borg hajót a Quake stílusában? Most megteheted. A teljes leírást a következő havi számban olvashatod. Addig is jó szórakozást.

A játékrovat-szerkesztőnk csak addig állt le, amíg enyhe lüktetéssel feltárulkozó hipotalamuszához rögzítettük a neuronkábeleket, s máris egyenesen a gépe merevlemezére ontotta a híreket.

Fegyveres felkelés

Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy egy kiváló akciójáték lopózott be a szerkesztőségbe a hamarosan megjelenő csemegék közé.

A Rebellion nevű fejlesztőgárda – akiknek egyébként a ragyogó *Aliens vs Predator*-t is köszönhetjük – egy mély benyomást keltő művel lepett meg bennünket, amely a *Gunlok* címet viseli. A játék ráadásul valóban ígéretesen néz ki.

Látszólag ez is csak egy lövöldözős őrület, ám a játék valójában rengeteg különböző stílust egyesít magában, s az egyes pályákkal mindenki a saját szája íze szerinti stílusban küzdhet meg. Nekivághatsz féktelenül lövöldözve, de valószínűleg gyors halált halsz, ezért elég sokat kell lopakodni, settenkedni. Ez az elem az ellenség látásmódjának korlátozottsága miatt használható ki: a látómezejükön kívül nem vesznek észre, és úgy osonhatsz tova, ahogy kedved tartja. Arra azonban figyelni kell, hogy csendben maradj, mivel a hallásuk kifinomult, amit egy audio-detektor pityegése jelez.

Ehhez még hozzájön a három választható karakter, Gunlok figurájával együtt. Ezzel rengeteg teret adnak a stratégia számára, mivel egyes karakterek mérete kisebb, mint másoké, így velük kis helyekre is bejuthatunk, és esetleg gyorsabban továbbhaladhatunk. Lehetőség van a csapattagjaid között a fegyverek cseréjére, és mindenkinek



Nagyon közel zoomolhatsz a karakterekre.

a fegyverzetét egyenként fejlesztheted egy nagyszerűen létrehozott kezelőfelületen keresztül.

Így hát sok ígéretes dologra számíthatunk. Mégis leginkább az elképesztő grafikai kidolgozottság ejtett bámulatba bennünket. A teljes mértékben testre szabható kamerarendszerrel addig zoomolhatsz, ameddig tetszik, tüzetesen megvizsgálhatsz például egy ládát, vajon tartalmaz-e valami hasznosat (persze fel is robbanthatod, ha neked inkább az fekszik, bár ez inkább pazarlásnak tűnik). Ehhez hasonlóan, valamelyik főszereplőre rákozelítve előtűnik a modellezés kínosan nagy precizitással való kidolgozottsága. És ott van még a karakterbe belebújva előcsalogatható sniper zoom. Félelmetes!

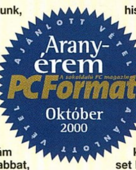
A *Gunlok* megjelenése jelenleg októberre tehető, a játékról rovatunkban hamarosan részletes leírást közlünk.
www.interplay.com


Ez a kameraállás talán egy kicsit közel van a csatához. Távolítsd el a képet!


A *Gunlok* a bámulatos grafika és pergő akció mellett sok stratégiai elemet is ígér.

PC FORMAT méréstan

A *PC FORMAT*-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatod a legpontosabbat,



hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különlegeset kell nyújtania.

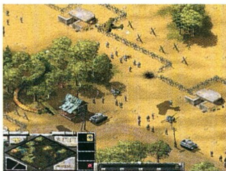
Villámháború

Játszd végig újra a második világháborút, és nyerj.

ÚGY TŰNIK, HOGY AZ EIDOS COMMANDOS játékának óriási sikerével – és az elmaradhatatlan, még jobbnak ígérkező folytatással – még nem áldozott le a II. világháborús játékoknak. Legújabban egy német fejlesztői csapat, a CDV kínálja számunkra a történelmi világégésre alapuló, *Sudden Strike* című alkotását, amely valós idejű stratégiai játéknak készül, egy különlegességgel megspékelve: száz százalékig valós fegyvereket, járműveket és helyszíneket alkalmaznak.

Mindezt pompásan megoldották. A grafikai részletesség lélegzetelállító a gyönyörűen modellezett fáktól a felrobbanó gránátok által felröpített göröngyökig. A játék számos, valóban lezajlott ütközeten alapszik, így megpróbálhatod megváltoztatni a korabeli eseményeket néhány ravasz taktikai fogással. Ne várj azonban radikális fordulatot az eseményekben. Játszhatsz a szövetségesek, az oroszok vagy a németek oldalán, ám az utóbbiakkal csak 1942-ig. A játékban a németek utolsó küldetése Sztálingrád ostroma. A háború náci győzelme még egy játékban is vitatott téma lenne.

A következő számból pedig már pontosan megtudhatod, mennyire jó a *Sudden Strike*.



A térképek rendkívül részletesek, ami hozzájárul a II. világháborús izgalmak átéléséhez.



A következő hónapban részletesen is megvizsgáljuk a játék kvalitásait.

Újra kinn a terepen

A Gathering of Developers-féle *4x4 Evolution*-re talán azért fognak visszaemlékezni a történelemkönyvekben, mert ez az első igazi, platformfüggetlen autóversenyzős játék, amelyben az interneten keresztül a PC, Dreamcast és Mac tulajdonosokkal is versenyezhetsz.

A játék mindhárom gépre egyszerre jelenik meg, s remélhetőleg legközelebb teljes leírással is szolgálhatunk. Mi már egy kicsit elbabráltunk vele, és a kinézet, illetve – ami még fontosabb – az első érzések kellemes élményt nyújtottak. Ez pedig, mint mindnyájan tudjuk, jó hír. www.godgames.com



A *4x4 Evolution* természetesen jól néz ki – reméljük, a játszhatósággal sem lesz baj.



Egy platformfüggetlen, multiplayeres, terepnyúzó autós játék. Ez már döfi, ugye?

Légi örömök

Azok az összeragasztható repülőgép-modellek. Sokan emlékeznek vissza gyermekkorukra, amikor talpig összeragasztózva, egy újságpapíron megépítették az első 1:72 méretarányú Spitfire vadászrepülőjüket. A svéd Paradox fejlesztőinek köszönhetően a legenda most újjáéledt. Az *Airfix Dogfighters* egy nagyon tetszetős, *Micro Machines* stílusú játék, amiben összeragasztott repülőgép-modellekkel szelheted át az arányosan kialakított tájakat. Az előzetesben egy nappaliban repültünk körbe, ahol matchboxokat bombáztunk és különböző feladatokat kellett teljesítenünk. A játék nagyon szórakoztató, s a szimpla nosztalgiánál sokkal többet nyújt. Az Eon Digital Entertainment karolta fel a terjesztést, talán a következő hónapra már többet is tudhatunk.



Váróterem

Látlelet

Tippek & Taktikák

Stupid Invaders

Konzerv?! Juhé! Vajon mikor jár le a szavatossága?

Végre! Egy idegen faj, hozzánk hasonló elmebeli képességekkel, készen a megmérettetésre! Lézereket hülyíts...

Megjelenés 2000. November

A lényeg

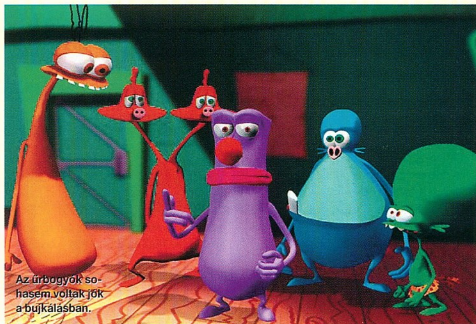
Az, hogy gyakorlatilag ez a legjobb kalandjáték a *Grim Fandango* óta. Valószínűleg egyetértünk abban, hogy ez egy elég kalandos kijelentés még egy kalandjátékkal kapcsolatban is, de ha mentek egy kört a *Stupid Invaders*-szel, világosan kiderül, hogy minden megvan benne, ami csak a mutass-rá-és-klikkelj típusú kalandjátékok csendesen oszladozó tetemének feltámasztásához kell – egy olyan műfaj újraélesztéséhez, amit már évekkel ezelőtt leírtak. És ami ellen mi mindig is tiszta szívből tiltakoztunk. Igaz ugyan, hogy a mostanában már többedik születésnapját ünneplő *Grim Fandango* volt a műfaj utolsó remeke, de a *Stupid Invaders* és a hamarosan megjelenő *Monkey Island 4* jól mutatják, hogy a kalandjátékok műfajában még éppen elég életerő rejlik.

A körítés

Miért tetszik? Mert hihetetlenül élvezetes. Mert fantasztikusan néz ki. De leginkább mégiscsak az élvezetessége miatt. Egyszer már mondtuk ugyan, de annyira lényeges a dolog, hogy nem árt megismételni. A *Stupid Invaders* a nem túl ismert *Space Goofs* című TV sorozat alapján készült, de a játékhoz ezt nem muszáj ismerni. A lényeg az, hogy öt idegen űrhajótörést szenved a Földön, és a következő két évet egy házban töltik pizzázással és tévézéssel, valamint a járgányuk javításával. Nem tudják azonban, hogy két kellemetlen alak eredt a nyomukba – az egyik egy Clint Eastwood stílusú fejvadász, akit Boloknak hívnak. Egyik burleszkszerű jelenet követi a másikat, ahogy megpróbálják elcsípni hőseinket, de általában csak azt sikerül bebizonyítaniuk, hogy legalább annyira agyatlanok, mint a főszereplők.

A játékban mind az öt ütődött marslakót irányíthatjuk, ami eléggé változatossá teszi a dolgunkat – mindegyikük olyan területekhez fér hozzá, amihez a többiek nem, és ettől végső soron olyan lesz az egész, mintha egy áráért öt teljesen különböző játékot kapnánk. Tehát egy csomó idióta tennivaló vár ránk.

„Már régen odaértünk volna, ha balra kanyarodsz ott, ahol mondtam."



Az űrbogyok sohasem voltak jók a bujkálásban.

A kulisszák mögött

Bár a *Stupid Invaders* felhasznál néhány jól ismert kalandjátékos elemet – például a kurzorral szedjük fel és használjuk a tárgyakat stb. –, egészében véve a programmal töltött idő felében játszunk, a másik felében viszont a látvány dominál. Emiatt egy kicsit aggódunk is, de a filmbejátszások annyira magas színvonalúak, és annyira jól és humorosan viszik tovább a történetet, hogy végső soron mégis rendben van a dolog. Nem fogunk öt percig játszani, hogy aztán 15 percnyi videózás következzen, mint például a *Wing Commander*-ben. A Xilam fejlesztői egészséges egyensúlyt teremtettek a vizuális élvezetek és a tulajdonképpeni játék között, meglehetősen kifizetődő módon.

A demo elég keveset mutat a program kínálta gyönyörökből. Ebben a hónapban néhány új képet mutatunk, de novemberben valószínűleg már a teljes értékelést is olvashatjátok. Viszlát akkor... PCF

A *Stupid Invaders*-ben minden megvan, ami csak a mutass-rá-és-klikkelj típusú kalandjátékok csendesen oszladozó tetemének feltámasztásához kell.

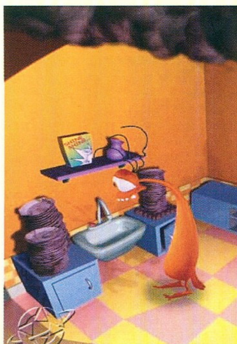


Néha társasági életet is kell élni, avagy kerti parti nagyvárosi módra.

Fejlesztői akta

Ⓕ Xilam/Ubi Soft
Ⓘ www.stupid-invaders.com

A *Stupid Invaders*-t az Ubi Soft adja ki, de a tulajdonképpeni munkát a francia Xilam végezte. A Xilam soha az életben nem készített még számítógépes játékot, de több TV műsor és mozifilm van már a hátuk mögött, köztük maga a *Space Goofs* sorozat és egy olyan vizuális remekmű is, mint az *Ötödik elem*. Ha a *Stupid Invaders* csak a kezdet, a cégre igencsak fényes jövő vár.

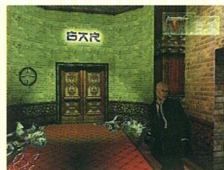


Vajon a papírtányér kellően puhára fő, ha forró vízben elmosogatom? Esetleg előtte be kellene áztatni? Vagy rendeljek mégis inkább pizzát? Hová dugták ezek már megint a különleges tudakozó számát?



A rovatvezető elment a fodrászhoz, hogy lilára festesse a haját, és aztán így volt kénytelen távozni.

Hitman: Codename 47


Na most vajon hová bújjak? Jó nagy tömeg kellene, hogy el tudjak vegyülni...

Először azt gondoltuk, hogy egy Hitman nevű pankrátorról szól a történet. Amikor megtudtuk az igazságot, majd' szétéptük az egyenpólónkat.

Megjelenés 2001. Január

A lényeg

Meglehetősen egyszerűen összefoglalható. Előre meghatározott összegekért embereket kell likvidálnunk. Ami jó. A téma (körbe rohangálás, bizonyos emberek kiiktatása) ugyanis nem haladja meg a szellemi képességeinket. Egyedül csak egy csaj hiányzik. Tudjátok, egy olyan igazi dögös. Miért nem nyomulhatunk egy bombázóval az oldalunkon East Lahndaahn zsúfolt éjszakai szórakozóhelyein?

Sajnos a *Hitman: Codename 47*-ben egyetlen őrült party-mániás sem bukkan elő. A Cap'n Yampee névre hallgató, kedves raver haverunk teljesen maga alatt volt, amikor ezt elmondtuk neki.

Fejlesztői akta

Ⓕ IO Interactive/Eidos
Ⓘ www.ioi.dk

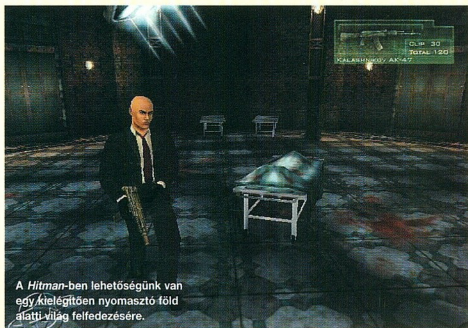
Egyéb nemzeti jellegzetességek mellett az IO Interactive is Dánia hírnevét öregbíti. A jelek szerint igencsak jeleskednek a tripla A kategóriás játékok készítésének terén. A *Hitman*-hez először is vadonatúj 3D-s enginet készítettek, ami elég különleges kinézettel bír. Aztán persze ott van az a tény is, hogy bár a *Hitman* a fejlesztőház első igazán nagyszabású vállalkozása, könnyen forradalmasíthatja a műfaját. Izgalmasan hangzik? Naná.

A körítés

A dolog inkább a megszokott bérgyilkosos történetek hagyományai szerint épül fel, úgy, mint például a *Thief*, csak finomabban van kidolgozva, a központban a gyilkolászás áll, és a fegyverválaszték is jóval szélesebb. Rendben, szóval nem is olyan, mint a *Thief*. De lopakodni azért ebben is lehet. A sikeres merénylethez több dolog szükséges. Először is ki kell választani a helyszínt, ahol elkövetjük a szörnyű bűntényt, el kell beszélgetni az emberekkel, és igazi RPG stílusban kell összegyűjteni a szükséges információkat. Ezután irány a titkos, jól elrejtett megfigyelőállás, ahonnan leadjuk a halálos lövést, aztán pedig következhet az észrevétlen menekülés. Nagyszerű.

A kulisszák mögött

Az alaptörténetről még semmi sem szivárgott ki, de tudni lehet, hogy öt fejezetre fog oszlani, és mindegyikben számos küldetést teljesíthetünk, szabadon megválasztva a végrehajtás módját. Reméljük, a pánikfaktort is figyelembe veszik, hogy eltűnhessünk a megzavarodott tömegben. Nagyon szakítana a dolog. Ami a többi részletet illeti, nos, majd meglátjuk. A *Hitman: Codename 47*-re már nem kell sokat várni. PCF



A *Hitman*-ben lehetőségünk van egy kielégítően nyomasztó föld alatti világ felfedezésére.

Heavy Metal: F.A.K.K.2

Megjelenés 2000. Szeptember

Metál. Ököl a levegőben, száll a hosszú haj, vadul headbangelnek a népek – hadd nézzen a képmutató világ. Vagy valami ilyesmi...

A lényeg

Nagyon nehéz és nagyon fém. Az ősrégi, de még mindig nagyszerűnek számító első rész után a *Heavy Metal* hősies visszatérésre készül a mozivásznakon. Miközben azonban a film nem egy Disney mesedélután, a játék könnyed sétához hasonlít a vidámparkban – kedves nyulacskák, mosolygó emberek, meg minden ilyesmi. Ha! Megijedtetek, igaz? Nyugalom. A game legalább annyira véres, mocskos és borult, mint az eredetije volt.


Bár F.A.K.K.2 itt nem félpucér, a csatákban könyörtelen harci gépezetként viselkedik. Bang!

A körítés

A környezet eléggé lenyűgöző és meglepően ütős helyszíneket vonultat fel, főleg ha számításba vesszük, hogy a program készítője, Kevin Eastman régebben mekkora vonzalmat érzett a bűzölgő csatornák iránt. Például másokkal együtt ő követte el a *Teenage Mutant Hero Turtles* című őrültséget is. Ez a játék azonban inkább az általa megálmodott *Melting Pot* világához áll közel – ezt a hasonló című képregény tette híressé. A *Heavy Metal: F.A.K.K.2* szabadkézi rajzokra alapozott, hosszan nyújtózkodó helyszínei valószínűleg mindenkire nagy hatást gyakorolnak majd, de nem lesz sok idő a nézelődésre. Túlságosan leköti majd a figyelmünket a frenetikus és szövevényes történet, aminek F.A.K.K.2 néven mi magunk játszuk a főszerepét.


A *Heavy Metal* legélvezetesebb jellemzői közé tartoznak a lehengerlő effektek.

A kulisszák mögött

A figurát Julie Strainről, a meztelenkedést kedvelő B-film sztárról mintázták, aki számos alacsony költségvetésű förmedvényben szerepelt, és még a *Topless Golf* című amerikai show-ban is fellépett – erről csak annyit kell tudni, hogy tényleg nagyon ízléstelen. Mindez azonban nem jelent sokat – a *Heavy Metal: F.A.K.K.2* gyors és tele van erőszakkal. Nincs benne semmi laza partizás. Fegyverek annál inkább... PCF

Fejlesztői akta

Ⓕ Ritual/GoD
Ⓘ www.ritual.com

A Ritual fejlesztői egytől egyig kedves emberek, de a játékaik egy kissé sötét hangvételűek. Vagyis éjfeketék, és tele vannak erőszakkal és gyilkolással. A kívül-belül borult *Heavy Metal: F.A.K.K.2* mellett egy *Quake* mission packért, a brutális, valós életből vett témájú lopakodós/lövöldözős *Sin*-ért, és az eléggé régóta várt, de ígéretesnek látszó, Überengine nevű játékengine-ért terheli őket a felelősség. Maga a gyönyör.

Who Wants to be a Millionaire?



„Ez az végső válasza? Biztos ebben?" Biztos hát. Csak szállj már le végre rólunk.

Hármat találhatsz. Nem, nem ő. Nem, nem is ő. Ez sem jött be. Mi vagyunk azok. Mi akarunk milliomosok lenni.

Megjelenés 2000. Október

A lényeg

Aki ebben nem akar részt venni, az csal, hazudik és festi magát. Pár méterre ülni magától a nagy Vágó Istvántól. Figyelni, ahogy lazán elhelyezkedik a székében, babrál egy kicsit a szakállával és megkérdezi, mi a végleges válaszunk. Élvezni a pillanatot, amikor – miután többször is kijelentettük, hogy a kutya többes száma a kutyák, nem a macskák, a kakaduk vagy a barakk – kedvesen érdeklődik, nem akarjuk-e felhívni az egyik barátunkat. Ennél csak az a jobb, amikor kimondja a bűvös mondatot: „Kérdezzük meg a közönséget!", és a sok bamba néző mind a barakkra szavaz. A játékos pedig, aki ott ül Vágó és az egész ország szeme előtt, ráadásul a štresszt̃ől már nem is lát, végül egyetért velük, amire a műsorvezető felszisszen, felolvassa mennyi pénze volt, aztán pedig bejelenti, hogy az egészet elvesztette. De azért nagyon jól játszott, és köszöni a részvételt.

Szóval semmi sem hasonlít a *Legyen Ön is milliomos!*-hoz, nemde? Van még jó néhány hasonló TV műsor, de egyikben sincs ekkora feszültség. Történelmi összehasonlításban ekkora sikert csak a 64 000 dolláros kérdés ért el, még az 50-es, 60-as években, ahol egy üvegkalickába zárták a versenyzőket, hogy a közönség ne árulhassa el nekik a kézenfekvő választ. A nyeremény annak idején elég nagy összegnek számított. 64 lepedő. Nem semmi, de napjainkban – főleg a vetélkedő külföldi változataihoz képest – ez csak aprópénz, elvégre tényleg milliókról van szó.

A műsorvezető felszisszen, felolvassa, menynyi pénzed volt, aztán pedig bejelenti, hogy az egészet elvesztetted.



Az A lesz a helyes. – Biztos? – Mint a halál. – Komolyan? – Véresen komolyan. – Ez a végső válasza? – Vajon hányszor kell még elmondanunk?

A körítés

A *Who Wants to be a Millionare?* számítógépes változata csak abban különbözik a feszültséggel teli TV show-tól, hogy nem lehet benne pénzt nyerni, és Vágó Istvánt sem gyömöszölik be a játék dobozába. A végén nem kapunk csekket, és a műsorvezető sem próbál rávenni arra, hogy használjuk fel valamelyik segítséget. Bocs. A nyereménylétrán négy válaszlehetőséget felkínáló kérdések megoldásával juthatunk feljebb – az elején nevetséges feladványokat kapunk 1000 forintért, a végén viszont ijesztően nehéz, elmepróbáló akadályok elé állítanak, amiket még egy bolygónyi aggyal sem könnyű legyűrni.

Az angol nyelvű változatban természetesen a helyi műsorvezető, Chris Tarrant is nagy szerepet kap, elvégre enélkül egy ilyenfajta játék nem is lenne az igazi. És még rengeteg kérdés is vár ránk. Az első benyomásaink és a program amerikai verziója alapján a *Millionaire* tökéletes családi vagy baráti szórakozásnak ígérkezik. Gyűjtsd össze a családot a számítógép körül, izzítsd be a masinát és figyeld, hogy hördülnek fel az általános műveltségeden tátongó hatalmas lyukak láttán.

A kulisszák mögött

A *Who Wants to be a Millionaire?* nem a semmiből jött létre. A játéknak voltak – nálunk érthető okokból alig ismert – előfutárai, például a *You Don't Know Jack* sorozat, de ezeket simán lekörözi. Arra azért készüljünk fel, hogy a kérdések témaválasztása nem annyira könnyed. Mindezek mellett nagy előnye, hogy hűen követi az eredeti kinézetét, a vetélkedőműsorok külsőségeit ugyanis nagyon könnyű digitalizálni. Játszott már valaki ilyesfajta pénzbedobós automatával?

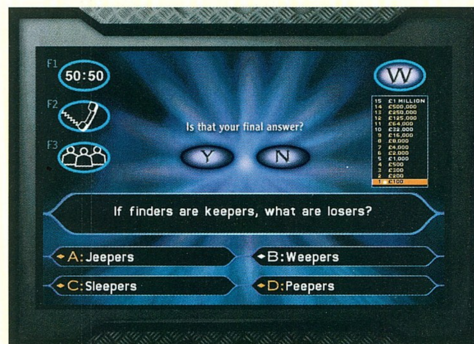
A program az Egyesült Államokban már hatalmas sikert aratott – az ottani verzió feldolgozása sokáig vezette az eladási listákat. Mivel a milliomos-láz az óceán innenső partján legalább annyira heves, a sikersorozat minden bizonnyal folytatódik. A kérdés persze az, hogy tényleg akarod-e? Igen? Biztos? Ez a végső válaszod? Nem hívod fel az egyik barátodat?

PCF

Fejlesztői akta

Ⓕ Hothouse/Eidos
Ⓘ www.hothouse.org

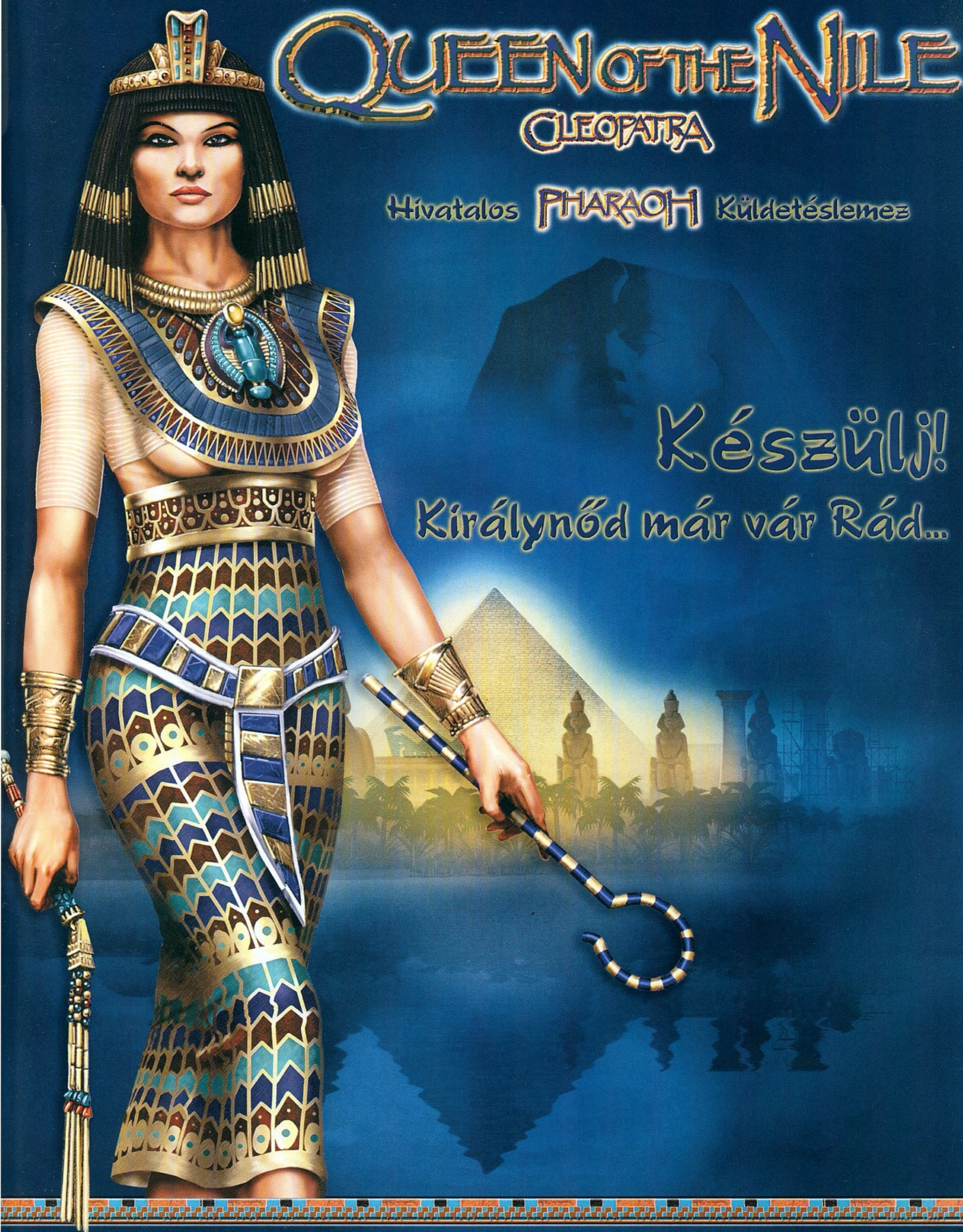
A bristoli illetőségű Hothouse Creations a jó öreg Angliából származik, így aztán biztosan nyakon öntik a programot némi brites bájjal. A Hothouse nevéhez eddig a *Gangsters*, az *Abomination* és a *Cutthroats* elkészítése fűződik – hamarosan megjelentetik a *Gangsters* következő részét, és néhány szigorúan titkos projekten is dolgoznak. Az egyik valószínűleg a *Who Wants to be a Millionaire?* folytatása lesz. De ezt nem tőlünk hallottátok.

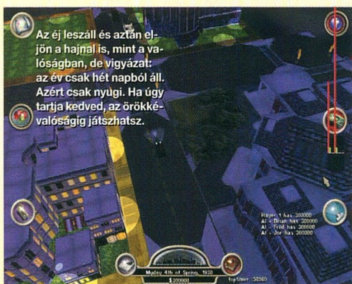


Íme a probléma. A valódi vetélkedőhöz való hasonlatossága ellenére – vagy inkább pont azért – a *Who Wants to be a Millionaire?* nincs igazán túlpörgetve grafikailag. Szóval inkább a műsorvezetőt érdemes nézegetni.



A válasz: C. – Biztos? – Nyavalyát, de bármit mondunk, úgyis ugyanezt fogod ismételgetni. – Ez a végső válasza? – Nem, de ha akarod, hát legyen ez. – Nagyszerű.


QUEEN OF THE NILE
CLEOPATRA
Hivatalos PHARAOH Küldetéslemez
Készülj!
Királynőd már vár Rád...


Az éj leszáll és aztán eljön a hajnal is, mint a valóságban, de vigyázat: az év csak hét napból áll. Azért csak nyugi. Ha úgy tartja kedved, az örökkévalóságig játszhatsz.



...los lézersugarak zúzták szét, ugyanis felbukkant a társasjátékok reménének számító CD szerkesztő pocsékul kifestett Űrkáosz Tengerészgyalogsága.

Megjelenés 2001. Január

Monopoly Tycoon

A monopólium szót nem a Microsofttal kapcsolatban emlegetik mostanában? Halálra vagyunk rémülve, de komolyan. Ez már sok...

Fejlesztői akta

Ⓕ Deep Red/Hasbro
Ⓘ www.hasbro-interactive.com

A Milton Keynesben táborozó Deep Red viszonylag tiszta előélettel rendelkezik a játékkészítők világában – a legutóbbi művük a *Risk II* volt, és elég izgatottan készülnek a további terjeszkedésre a *Monopoly Tycoon* segítségével. A jó kedélyű csapat munkáját dicséri az SCi-nél hamarosan megjelenő *Thunderbirds* is, bár a programozók jobban szeretnék, ha nem üvöltöznéd a „F. A. B!" refrénjét, hanem inkább feltartott karokkal, megkövülve, zombi módra bámulnál rájuk. Ugyanis halálosan elegük van belőle.

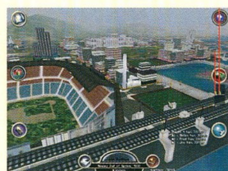

Kevin és Clive a Deep Redből. Légy nagyon óvatos, ha véletlenül összefutnál velük Milton Keynes utcáin – simán kizsebelnek. Ez persze csak vicc volt. Rendes fickók ezek.

A lényeg

Mindenki ismer egy-két mágnást. Például azt a pimasz fickót, aki szemben ül a tábla mellett, lazán fölrak pár házat és hotelt, aztán pedig minden egyes dobásnál hatalmas összeget szed ki az emberből. Vagy a tulajdon nagymamáját, aki úgy csinál, mintha nem igazán tudná, mi is a feladat, de titokban mesés vagyonokat rejteget a tábla alatt. Vagy éppen a mázlista apját, aki folyton „Megnyertél egy szépségversenyt!" és ehhez hasonló feliratú Szerencsekártyákat húz. Most azonban te is lehetsz milliomos, ha nem is annyira társasjátékos körülmények között. A *Monopoly Tycoon* ugyanis természetesen nem hasonlít dobozos rokonára. Tény, hogy megtartja a hagyományos karácsonyi kartonpapír/műanyag vetélkedések néhány elemét, például a különböző színű utcákat, a pályaudvarokat és vízműveket, valamint van néhány újdonság is – a buszállomás és a repülőtér –, de a játék működésében leginkább *Tycoon*-szerű. Az alaptörténet szerint az ölünkbe hullik egy nagyobb örökség, tehát át kell vennünk a vagyontárgyakat és az ingatlanokat, a többiekből tisztességesen és alaposan ki kell facsarnunk mindent, amit csak lehet. A jól ismert bábuk szerepelnek, annak alapján, ki volt az örökhagyó. Így aztán lehetünk az autóvezető fiával (övé a kocsi), vagy a hajómágnás gyermekével (övé a csónak). A csizmát viszont továbbra sem választjuk szívesen...

A körítés

Képzeld magad elé a *Sim City 3000*-et, miután a megalomániás, *Monopoly*-bolond nagybátyánk alaposan átterveзte. A saját városunkban gyakorlatilag mindent mi irányítunk. A jól képzett lakosok például hajlamosak azokba a városrészekbe költözni, ahol jobban értékelik a szaktudásukat. Egy kis szerencsével sikeres vállalkozást indíthatunk az ellenfeleink által uralt kerületekben, feltornázhatjuk a béreket és ezzel kiüzhetjük őket. Viszont veszteséget is felhalmozhatunk, ami azt jelenti, hogy kénytelenek vagyunk felemelni a birtokunkban levő lakások lakbérét, amitől a bérlők földönfutóvá válnak, vagy olcsóbb szálláslehetőség után néznek. Ez természetesen maga az ördögi kör, de egyszerűen lenyűgözővé tesz a játékot.


Az 1930-as években járunk, így aztán senki sem akar felhőkarcolóban lakni. Komolyan: semmi értelme felépíteni őket.

Nem vásárolhatjuk meg az egyetemeket, a városházákat és a hasonló középületeket. Silány kollégiumokat azonban felhúzhatunk a nyomorult hallgatóknak.

A kulisszák mögött

A *Monopoly Tycoon* esetében a fejlesztők mindent az alapoktól kezdtek, és vadonatúj engine-t és működési rendszert dolgoztak ki. Úgy tűnik, kifizetődő volt a nyitott befejezésű *Tycoon* játékfajtát a szigorú szabályokat követő, patinás *Monopoly*-val vegyíteni. Számtalan épülettípussal kísérletezhetünk, és mivel a program a 30-as évektől egészen napjainkig (sőt, igazából még azon is túl) követi az eseményeket, a fejlődés nagy szerepet kap.

Ráadásul nagyon könnyű belerázódni – néhány kattintás és már be is jártuk a várost, a kitűnő kezelőfelület pedig mindent karnyújtásnyi (vagyis néhány menünyi) közelbe hoz. A dolgok jelenlegi állása szerint a *Monopoly Tycoon* a stratégia-rajongók álmának tűnik: szórakoztató kéjutazás a törvényes terrorizmus világába. PCF

Ha úgy gondolod, hogy már mindent ismersz...
Ha neked már semmi nem okoz meglepetést...
Ha láttad a Múmiát, de a tenyered sem izzadt meg...
Ha jobb vagy, mint Indiana Jones...

Várnak rád...

Afrika SÖTÉT TITKAI *

... és rájössz, hogy minden másképp van, mint azt elképzelted...

*** TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM**

A TRAVELBOX-HUNGÁRIA KFT és a WOLFGROUP bemutatja: AFRIKA SÖTÉT TITKAI * TELJES MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK *
FŐSZEREPBEN: HOWARD HAWK MAGYAR HANGJA:BICSKEI LUKÁCS * MAGYAR KIADÁS: TRAVELBOX-HUNGÁRIA KFT.
MAGYARORSZÁGI BEMUTATÓ: 2000 SZEPTEMBER * TEL/FAX: 37/315-905 * WWW.TRAVELBOX.HU * TBH@INTERDNET.HU



TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.



Deus Ex

A *Deus Ex* egy RPG. És egy belső nézetű lövöldözős. Egy pszichothriller és egy középkori moralitás keveréke. Nem mintha nem találná a helyét, sőt. A *Deus Ex* valószínűleg szkizofrén.

Aranyérem PCFormat Október 2000

A sztori

A felismerhetőséghez kellően közeli, a technológiai szint alapján viszont még távoli jövőben játszódó történet szerint a világon járvány söpör végig, amelynek csupán egyetlen ellenszere van. A játékban JC Denton, az UNATCO alkalmazásában álló, nanotechnológiailag átalakított titkosügynök szerepét alakítjuk. Feladatunk: megtörni a vakcinára szemet vető gonosz NSF hatalmát. Hittük mi...



Nincs elég pénzed? Előbb derítsd ki valaki PIN-kódját, azután szolgáld ki magad.

A „MINDEN IDŐK LEGJOBB JÁTÉKA" címmel jobb, ha csínján bánik az ember. Kijön valami újdonság, elhiteti veled, hogy ilyen remek szórakoztatóipari termék még soha nem látott napvilágot, aztán hamarosan jön valami új, és az előbbi program eszmei értéke azon nyomban lecsökken. Néhányan talán emlékeznek még azokra az időkre, amikor a *Manic Miner* volt minden idők legjobb játéka. Azután jött a *Sentinel*, és egy nagy csomó egyéb játék, egészen a *Half-Life*-ig vagy esetleg a *Quake III Arena*-ig.

A *Deus Ex*-nek sikerült kicsavarnia a legjobb játék címet a *Half-Life* szorításából.

A tanulság az, hogy a legjobb játék titulus odaítélése hiábavaló próbálkozás. Milyen alapon nevezhetünk bármit is minden idők legjobbjának, ha pontosan tudjuk, hogy előbb vagy utóbb jobb is jön nála? Büntetőjogi felelőssége tudatában ki tehet ilyet?

A fentieket végiggondolva csupán egyetlen értelmes dolgot tehetünk. Ehhez mindenekelőtt be kell helyeznünk a nyelvünk hegyét az alsó ajkunk és az alsó fogsorunk közé, majd a nyelvünket az ajkunk irányába előretolva, a hüvelykujjunkat az orrunk hegyére téve, ujjainkat élénken mozgatva azt kell mondanunk: „Hmnnnnxydyxyvdososow!".

Komolyra fordítva a szót: korunk legjobb játékai nemsokára háttérbe szorulnak a jövő legjobb játékai mögött. A rátartiság netovábbja, a gőg tetőfoka, a fennhéjázás zenitje lenne, ha valaki azt hinné, jelenlegi kedvenc játékánál soha sem jöhet jobb. A számítástechnikában éppen az az izgalmas, hogy minden év hoz valami újat, és a játékok (legalábbis reményeink szerint) egyre ötletesebbé, egyre fantáziadúsabbá válnak. És bár az idei év legnagyobbjait jövőre már csak a Turkáló rovat legjobbjai között fogjuk számon tartani, még mindig szerencsésebb, ha most magasztaljuk fel őket, mint ha váteszként a jövőbe tekintenénk, és azon siránkoznánk, vajon miért szorultak le ilyen fájdalmasan rövid idő alatt


Az őrök sokkal kezesebbek, ha előtte megkínáljuk őket egy EMP gránáttal.

Ajánlott olvasmányok

Egyáltalán nem a levegőbe beszéltünk, amikor azt mondtuk, hogy a *Deus Ex* teljes élvezetéhez nem árt egy kis kutatómunka. Mellesleg játék közben is sokat kell majd olvasni. Bármilyen könyvbe vagy újságba belelapozhatunk: érdekes, hasznos vagy szórakoztató dolgokat találunk majd bennük.

A szövevényes történetet viszont csak akkor fogjuk kiismerni teljes mélységében, ha játék előtt valóban átolvasunk néhány könyvet. Legtöbbjük önmagában is kellemes olvasmány, de a *Deus Ex* sokkal élvezetesebb lesz általuk:

- The Illuminatus Trilogy: Robert Shea és Robert Anton Wilson
- A Foucault-inga: Umberto Eco
- The Holy Blood and the Holy Grail: Michael Baigent, Richard Leigh, Henry Lincoln
- Flicker: Theodore Roszak
- From Hell: Alan Moore és Eddie Campbell



a dobogó legfelső fokáról.

Ki vele!

Rendben, nem várunk tovább, kimondjuk hát: a *Deus Ex* minden idők legjobb játéka. Ez egyértelmű. Az viszont már kevésbé világos, hogy mely tulajdonságai révén sikerül az Ion Storm fejlesztésének kicsavarnia a legjobb játék címet a *Half-Life* hosszan tartó szorításából. A probléma tulajdonképpen az, hogy az általunk látott *Deus Ex* minden valószínűség szerint számottevően különbözni fog attól, amit te látsz majd belőle. A *Half-Life*-nál legalább tudtuk, hogy ha valami tetszett, akkor te, az olvasó, szintén részese leszel az élménynek, és ugyanúgy fogsz reagálni rá, mint mi.

Ezúttal nem mehetünk ennyire biztosra. Legfeljebb csak sejthetjük, hogy bármilyen játékokat is szerettél eddig, a *Deus Ex*-et elbűvölőnek és magával ragadónak fogod találni. Ki fog verni tőle a hideg verejték, és – bármilyen furcsán hangzik – még az erkölcsi érzéked is próbára fogja tenni, arról nem is beszélve, hogy a teljes élvezethez néhány könyvet sem árt végigolvasni.

Pedig az előjelek korántsem voltak enynyire kecsegtetőek. Amikor egy-két éve megnéztünk néhány screenshotot a *Deus Ex*-ről, dőrén úgy gondoltuk, az átlagosnál valamivel jobb, belső nézetű lövöldözős lesz belőle, némi RPG-s beütéssel és a szokásosnál realisztikusabb helyszínekkel. Aztán amikor neszét vettük a tekervényes történetnek, már valamivel nagyobb lelkesedéssel vártuk a megjelenést. Ahogy telt az idő, egyre több jó dolgot hallottunk a *Deus Ex*-ről, és némelyikünkben már megfogalmazódott a gondolat, hogy ebből akár valami nagy dolog is kisülhet. Most már végre a kezünkben tarthatjuk, és lépjen rá a csőszökör a lábunkra, ha nem teljesíti be majd minden várakozásunkat, és nem nő túl jó néhányukon. A legjobb tulajdonsága, hogy képes elhitetni a játékossal önnön cselekvési szabadságának korlátlanságát. Az igazság persze az, hogy a játékmenet többé-kevésbé lineáris, hiszen a korlátlan szabadság messze túlhaladná a mai játékok technológiai színvonalát. A *Deus Ex* azonban legalább megpróbálja elhitetni, hogy saját világán belül mindent szabad.

Próbára fogja tenni az erkölcsi érzéked, arról nem is beszélve, hogy a teljes élvezethez néhány könyvet sem árt végigolvasni.

(Egy kis kitérő: Warren Spector, a *Deus Ex* producere eredetileg olyan történetet akart, amely egyetlen háztömbben játszódik. Ez elméletileg módot adott volna arra, hogy a készítők minden eshetőségre felkészüljenek, és az összes helyszínt soha nem látott valószerűséggel alkossák meg. Az ötlet kitűnő, de adjunk hálát az égnek, hogy Spector végül a játéktér kitágítása mellett döntött.)

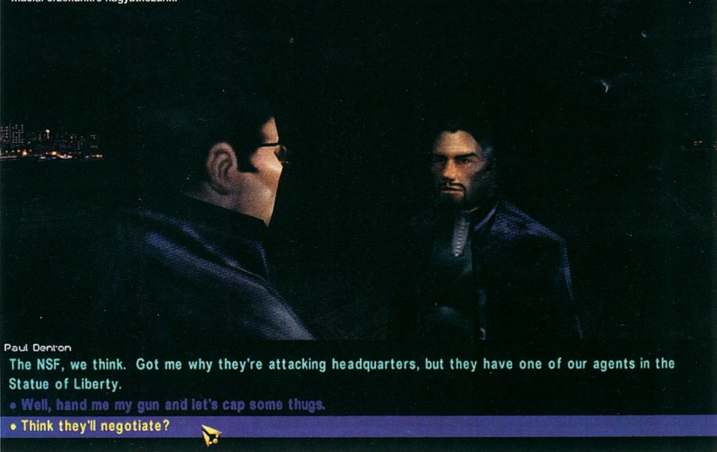
A taktika titkai

A *Deus Ex* olyan aprólékosan kidolgozott, hogy a játékos valóban azt hiszi: bármit megtehet. Ha fel akarod emelni a kredencen lévő vázát, hogy azután bevágd a sarokba, hát tedd. Nem érsz el vele semmit, mint ahogy ennek az életben sem lenne túl sok értelme. A darabokat valószínűleg neked kell majd összeszedned, és a váza árát is ki kell fizetned. Ilyenkor szokott kiderülni az is, hogy épp egy felbecsülhetetlen értékű családi ereklyét tettél tönkre. Így aztán nemhogy a vázát, de semmit sem érdemes tönkretenni. Odamehetünk, felemelhetjük, eldobhatjuk, csak semmi értelme, sőt talán nagyon rosszul is járunk vele. Az illúzió azonban megvan – és ezt a bűvészmutatványt fejleszti tökélyre a *Deus Ex*.

A tárgyak mozgatása vagy nem mozgatása csak ártatlan trükk: a *Deus Ex* szépsége nem ebben, hanem az illúzió kiterjesztésében rejlik. A rejtvényeknek sohasem csak egyetlen megoldása van, és nem is kettő, vagy legfeljebb három. A sikerért komolyan


Nem árt tudni, hogy honnan érkeztünk. Ez a feszítővas például egyértelmű tisztelgés a *Half-Life* előtt.

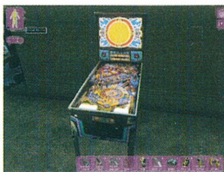

Micsoda barbár pusztítás! Az igazat megvallva így talán még jobban is néz ki. Vandál urak, le a kalappal Önök előtt...

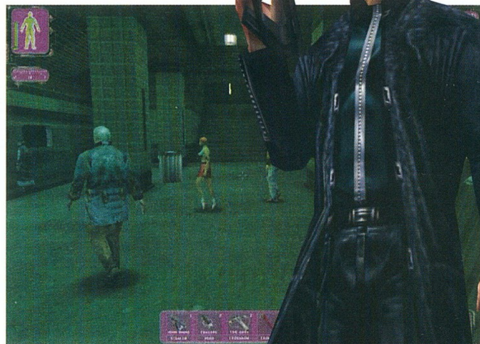


Tetszés szerint szétlőhetjük bárkinek a zsebét, de ha nem akarunk hősi halált halni, jobban tesszük, ha a diplomáciai érzékünkre hagyatkozunk.




Ha jobban belegondolunk, talán szerencsésebb lett volna otthon maradni. Már megint egy nagy hajszál van a vízben...


Flipperezésre most végképp nincs idő. Kivéve persze, ha ezáltal kinyílik egy rejtekajtó.


Alapszabály: a metróban nem érdemes aludni. Inkább álljunk odébb minél előbb, különben megjárjuk.

Íme Mr. JC Denton, az igazság elektromos sokkoló általi legbátrabb védelmezője.

meg kell dolgozni. Adva van például egy csukott ajtó, amelyen át kell jutni. Kezdhetjük azzal, hogy megpiszkáljuk a zárat, de erővel be is törhetünk vagy zajt csaphatunk, és reménykedhetünk, hogy valaki kinyitja az ajtót, mi pedig besurranunk mögötte. De várhatunk is, míg végül arra nem jön valaki, kezében a hőn áhított kulccsal. Ha pedig egyik sem sikerülne, kereshetünk egy másik bejáratot. És ez csak egyetlen ajtó volt. Ha ezeket a lehetőségeket egy hatalmas játéktérre vetítjük ki, már sejthetjük, milyen felszabadító érzés a *Deus Ex*-szel játszani.

Lépjen rá a csőszökör a lábunkra, ha nem teljesíti be majd minden várakozásunkat, és nem nő túl jó néhányukon.

Harcolhatunk orgyilkosként vagy kommandósként, esetleg titkosügynök módjára, sőt a módszereket akár kombinálhatjuk is egymással. Mindegyik beválhat, és mindegyik más-más eredményre vezet. Mi a magunk részéről eddig a lopakodós taktikát használtuk, és csak szükség esetén alkalmaztunk erőszakot. A legtöbb időt különféle rejtekhelyeken töltöttük, arra várva, hogy egy alkalmas pillanatban csendben elosonjunk az őrök mellett. Ha pedig valahol rosszfiúk állták utunkat, dobónyillal elkábítottuk vagy egyszerűen fejbe vágtuk őket. Ezután megnéztük, van-e náluk valami érdekes, majd eszméletlen testüket elvonszoltuk egy csendes helyre. A *Deus Ex*-ben megéri rendezkedni: ha valaki megtalálja eszméletlenül fekvő cimboráját, riaszthatja a többieket.

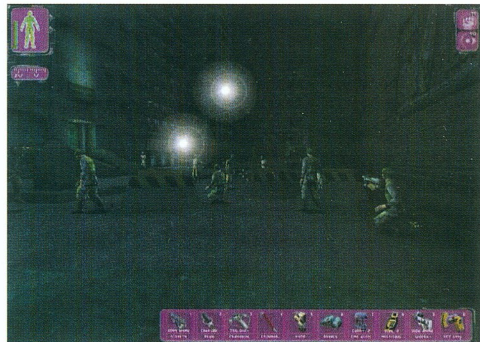
És az eredmény? Visszamentünk a főhadiszállásunkra, hogy felvegyük a sikeres akció végén ránk váró jutalmat, de a társunk, Navarre alaposan leszidott minket. A hasonló példákat vég nélkül lehetne sorolni: a *Deus Ex*-ben fel kell készülnünk arra, hogy bármit is csinálunk, némelyek szeretni, mások viszont gyűlölni fognak érte. Mindkét esetben értékes crediteket gyűjthetünk, amelyek a képességeink javítására vagy utunk egyengetésére használhatók. Adottságaink rendkívül széles spektrumban fejleszthetők, pénz vagy tapasztalatszerzés által. Lehetünk bombaszakértők, álkulcsos betörők, hackerek és még sok minden más. Nem árt azonban szakosodni, mert a legmagasabb szintre bármely képesség esetén is egy vagyonba kerül eljutni. A játék elején szinte mindegyik tulajdonságban elérhetünk egy jó alapszintet, de ha egy adott játékstílust magunkévá tettünk, konkrét képességekre kell összpontosítanunk az erőnket. Ha például a céllövést szándékosan választottuk az erősségeink közé, a mesterlövészpuskát akár el is dobhatjuk: célba találni úgysem fogunk vele, és csak foglalja a helyet az inventoryban.

Az inventoryban?

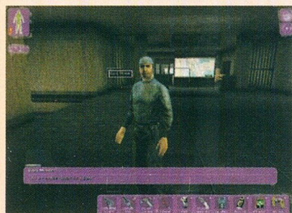
Igen, mert inventory is van. És tulajdonséglap. És egészséglap. Sőt jegyzetfüzet, képgyűjtemény és az összes beszélgetésünket megőrző napló is. A *Deus Ex* oly sok mindennel egészíti ki az FPS-es alapötletet, hogy második ránézésre könnyen dögunalmas, statisztikákkal és táblázatokkal megterhelt RPG-nek gondolhatnánk, amelyet megint sikerült ránk sózniuk a korábban kinézett brutálmetál lövöldözős helyett. Pedig nem erről van szó. A *Deus Ex* a felszínen, sőt talán valamivel mélyebben is úgy néz ki, mint amihez legalább egy doboz 12 oldalú dobókocka kell, de ha néhány percet rászánunk ezekre a menükre, hamarosan megszokott dolgokká válnak. Van ugyan inventory is, de a benne lévő tárgyak véges számúak, így könnyedén átláthatók. Tény, hogy a fegyverekhez valóban mérhetetlen mennyiségű adatot mellékelnek, de sokkal egyszerűbb használat közben kiismerni őket. A képességekkel is elég csak akkor foglalkozni, ha az anyagiak vagy a tapasztalati pontok terén kellő előmenetelt tudunk felmutatni. Az egészséggel ugyanez a helyzet és... Ide figyelj, ha a legkisebb erőfeszítésre se vagy hajlandó, már azon is csodálkozunk, hogy be tudtad kapcsolni a PC-det. Tudod mit, a *Deus Ex* RPG-nek is tekinthető, de akkor a legkönnyebben játszható, legbarátságosabb RPG, ami valaha is megjelent.

A legjobb, ha mi is RPG-nek tekintjük. Belső nézetű ugyan (bár vannak videobejátszások is), a fegyverek használat közben célkeresztet tesznek a képernyőre és bárkit lelőhetünk, ha kedvünk tartja. Ez azonban mit sem változtat elidegeníthetetlen RPG mivoltán, amely ebben a formájában is képes beteljesíteni a hardcore szerepjátékosoknak a műfajjal szemben támasztott követelményeit. A *Deus Ex* ráadásul azon kevés játék közé tartozik, amelyek etikai kérdéseket boncolgatnak. Őszintén szólva már az elején komoly kétségeink voltak azzal


Kilyukasztották a bőrünket? Látogassunk el a háziorvoshoz és írassuk ki magunkat táppénzre. A TB kártyánkat vigyük magunkkal, különben haza fog küldeni érte.


Hősünk az egyik sarok mögött egy kiadós utcai tűzharc közepében találja magát. Ilyenkor legjobb nem beavatkozni, hanem szépen arrébb osonni a fal mentén.

Akit szeretnek az istenek



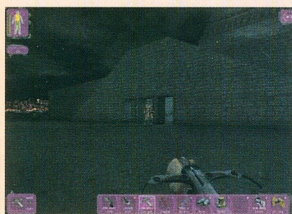
A játék során több száz szereplővel találkozol. Mindegyikükkel elbeszélgethetsz vagy megküzdhetsz, vérmérsékleted szerint. Gyakran előfordul, hogy nélkülözhetetlen információval látnak el, vagy látszólag nem mondanak semmi érdekeset, és csak később derül ki, hogy mégis.



A rosszfiúk teljesen úgy viselkednek, mint a valódi emberek. Ha zajt hallanak, izgatottak lesznek és nehezebb becserkészni őket. Ami pedig a leszedésüket illeti, nekünk leginkább a lopakodás-elektromos sokkoló kombináció jött be.



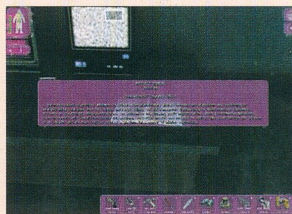
New York, Párizs, Hong Kong... A *Deus Ex* jogosan büszkélkedik azzal, hogy sikerült visszaadnia a valódi helyszínek hangulatát. Hogy a Hell's Kitchen a valóságban milyen, nem tudjuk, de hogy nem akarunk visszamenni oda, az biztos.



Ha lövöldözni akarsz, megteheted. Nem fogsz sokáig élni, de ez már a te bajod. A *Deus Ex* arzenálja roppant széles: pisztolyokat és puskákat ugyanúgy találunk benne, mint lángszórót vagy rakétavetőt. Aki a humánusabb módszereket szereti, használhat dobónyilat is.



A *Deus Ex*-ben szinte mindent ki lehet próbálni. A járvány áldozatain kívül sok kábítószeressel is találkozunk, akik mind a Zyme nevű új anyagot szedik. Szigorúan kutatási célból mi is belőttünk belőle egy ampullával, mire a képernyő furcsán kavarogni kezdett.



Ha végeztél az ajánlott irodalommal, és kíváncsi vagy, milyen lehet az a történet, amelyben a templomos lovagok, a szabadkőművesek és az összes többi titkos társaság tagjai együtt szerepelnek, akkor nézd meg a *Deus Ex*-et.

kapcsolatban, hogy a jó oldalon harcolunk-e, és a további játék csak még tovább kuszálta a szálakat. A nem túl távoli jövőben játszódó sztori szerint az UNATCO titkosügynöke vagyunk. Ez a szervezet végzi a világszerte tomboló járvány egyetlen hatásos ellenszerének bizonyuló Ambrosia elosztását. Az UNATCO természetesen csak a gazdagok érdekeit tartja szem előtt, miközben mindenki más szenved. A mi feladatunk lenne a status quo fenntartása.

Vagy mégsem? A *Deus Ex*-ben ugyanis semmi sem pontosan az, aminek tűnik, ezért aztán nem könnyű kitalálni, valójában kik is állnak a sötét oldalon. Ha téged is megérintenek az összeesküvés-elméletek, ezt a játékot imádni fogod. A szabadkőművesekre vonatkozó homályos utalást egyből észrevettük, de nem csodálkoznánk azon sem, ha így vagy úgy a világ összes titkos társasága meg lenne említve benne. A *Deus Ex* egyébként is sokkal élvezetesebb, ha játék előtt kicsit hozzáolvasunk a történethez – így nagy csomó olyan célzást vehetünk észre, amelyek elkerülik a többség figyelmét.

Irányítás? Intuitív és könnyen kezelhető. Animációk? Gördülékenyek és látványosak. Hangulat? A hangulat, az nagyon jó.

A Munka Hőse

A *Deus Ex* filozófiai vonatkozásairól szintén nem lenne nehéz hosszas értekezésbe bocsátkozni, de ez olyan lenne, mint az állami kitüntetés: elsősorban nem az érezné magát megtisztelve, aki kapja, hanem az, aki adja. Elég, ha csak annyit mondunk, hogy a *Deus Ex* egy mesterien megírt játék, és ha minden igaz, nálad is olyan súlyos kérdéseket fog feszegetni, mint a becsület, a hűség, az erkölcs, a halál, a politika vagy a vallás problémái. A *Deus Ex* szünös-szüntelen válaszút elé állít, miközben elfelejteti velünk, hogy az egész csak játék. Valóban olyan jó emberek vagyunk, amilyeneknek gondoljuk magunkat? Tényleg le kellett lőnünk az NSF fegyvertelen főnökét? Nem lett volna más választásunk? Ezek a kérdések mind válaszra várnak, míg el nem határozzuk magunkat valahogy, és el nem jutunk a *Deus Ex* sokféle lehetséges befejezésének egyikéhez. Amikor is eszünkbe jut, hogy másképp is dönthettünk volna, mire visszatöltünk egy korábbi save-et és újra elkezdünk játszani.

És hogy mennyi ideig fog mindez tartani? Nos, néhány hétig biztosan, miközben megannyi ismert, *Unreal*-szerű városba jutunk el, sőt néhány olyanba is, amelyik nem is létezik.

A végtelenségig tudnánk még folytatni ebben a modorban, de sajnos van néhány terhes, ám obligát kötelességünk, amelyeknek eleget kell tennünk. A grafika? Gyönyörű. Hangok? Mind egytől egyig a helyén. Irányítás? Intuitív és könnyen kezelhető. Animációk? Gördülékenyek és időnként nagyon látványosak. Hangulat? A hangulat, az nagyon jó. Egy olyan játék, amit nem lehet nem szeretni? Teljes mértékben.

Igen, ez minden idők legjobb játéka. Legalábbis addig, míg a *Black and White* meg nem jelenik. De Peter Molyneux-nek mostantól kezdve nagyon nagyot kell alakítania. PCF



Amikor a problémák már a nyakunkra nőttek, és a főnök ki akarja csontozni a felső combunkat, fussunk, ahogy a lábunkon kifér.

Deus Ex
9 990Ft

Eidos/Ion Storm — (1) 461 5733
www.deusex.com
Ha csak úgy: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító, Win95
Ha tényleg: PIII-500, 128Mb, 16Mb-os 3D gyorsító

Napló	
Deus Ex	
Half-Life	95%
Broken Sword 2	90%
Thief 2	86%
System Shock 2	86%

Pro és kontra
- ✓ Magával ragad
- ✓ Szerteágazó történet
- ✓ Mintha igaz lenne
- ✓ Érdekes és izgalmas
- ✗ Szinte már túl sok

Vélemény
95%

Grand Prix 3

Arany-érem PCFormat Október 2000

A Grand franciául nagyot jelent, ez világos. A Prix viszont annyit tesz: ár. Tényleg azt jelenti a cím, hogy Nagy Ár 3? Hogy mi? Azt is jelenti, díj? Aha...

SOKAN MONDTAK MÁR OLYASMIKET, hogy „Ez a világ legjobb játéka." Az igazat megvallva ebben a számban is vettük a bátorságot egy ilyen arcátlan kijelentéshez. Bár igazság szerint elég óvatosan kell bánni az ilyen véleménynyilvánításokkal. Az egyéni ízlések ugyanis nagyon különbözőek. Veszélyes dolog egy játékot kiemelni és mind közül a legjobbnak nevezni, mert – hacsak nem valami radikális műfaji keverékről van szó – azonnal felbukkannak azok a játékosok, akik képtelenek megérteni, miben is rejlik a nagyszerűsége.

Teljesen más tészta azonban a saját műfaján belül legjobbnak nevezni egy programot. Azok, akik biztosan behergelnék magukat, ha a *Deus Ex*-et a világ legjobb játékának neveznénk („Na ne már! Dehát ez csak egy...", „Kuss! Ti teljesen..." stb.), biztosan megbocsátóbbak lesznek, ha leszűkítjük a dolgot és csak az eddigi legjobb FPS címet adományozzuk neki. Ezért aztán minden további vacillálás nélkül kimondjuk – és ezt most írásba is adjuk –, hogy a *Grand Prix 3* a világ legjobb autóverseny-szimulátora. Kösz.

Figyelitek, mennyire pontosan fogalmaztunk? Az arcade kategóriához az égvilágon semmi köze sincs – ez egy szimulátor. A legközelebb akkor kerülhetünk az eszetlen körbe-körbe rohangáláshoz, ha a gyakorlási módot választjuk és bekapcsoljuk az összes vezetési segédletet. Nem, nem, a létező legtisztább szimulációról van szó, amely méltó nagyszerű elődei örökségéhez.

Geoff Crammond és csapata valamilyen úton-módon sokkal valószerűbbé, izgalmasabbá és élvezetesebbé tette a digitális F1-es versenyzést.

Bakód a kód

Az *F1GP* sorozat – ahogy kezdetben hívták – rengeteg rajongót szerzett magának jól kidolgozott autóival és páratlan realizmusával. Az első rész 1993-ban jelent meg, de még ma is számos híve van, akik közül néhányan még a kódot is átírták, hogy naprakészebbé tegyék az élményt. Egy hétéves játékról beszélünk. Elképesztően különlegesnek kell lennie ahhoz, hogy ennyi ideig fenntartsa az emberek érdeklődését.

Az *F1GP2*, a második rész még az elődjénél is népszerűbbnek bizonyult, és néhányan ma is minden idők legjobb Forma 1-es játékának tekintik. Vagyis tekintették, egészen a mai napig. Nem nehéz megérteni, miért, hiszen a részletekre fordított gondos figyelem és a némiképp egyéni tálalás alapvetően megkülönböztette az elmúlt években kijött jellegtelen trónkövetelőktől.

Most pedig itt a harmadik, a *Grand Prix 3*, az élvezetek csúcsa. Na jó, megvan-

A sztori

Hát, a sztoriról jelen esetben nem sok mondanivalónk van. Mindnyájan tudjuk, hogy a Forma 1-es cirkuszt alapvetően Bernie Ecclestone irányítja, de nekünk igazán csak a körbe-körbe autózó fickók jönnek be. Semmi más. Bár itt is akad éppen elég izgalom – például Damon Hill gitártudománya, vagy Nigel Mansell, aki annyira meghízott, hogy nem fért bele a tulajdon kocsijába, vagy egy bizonyos Mr. Irvine, aki sörözni indult a jachtján. Szórakoztató, akárhogy is nézzük.


A legkirályabb munka a világon, vagy karrierlehetőség öngyilkos hajlamú fanatikusoknak?



Bár a kocsik festése özönvíz előtti, legalább nincsenek elrondítva cigarettareklámokkal.



Mint minden értelmes autóvezető, a Grand Prix résztvevői is türelmesen várakoznak a zebráknál.


Versenyhez a napos időjárás a legjobb. Az aszfalton ideális a tapadás, és a kocsi is tökéletesen manőverezhető.


A gumikat az időjárásnak megfelelően válasszuk ki. Ebben az esetben az esőgumit javasoljuk.


A grafika időnként megbicsaklik, de ilyenkor sem igazán zavaró a dolog.

nak a maga hibái és igen, két évvel ezelőtti kocsik és pályák szerepelnek benne, de kit zavar? Bár elég nagy hatást gyakoroltak ránk a nemrégiben megjelent vetélytársak, például az *F1 World Grand Prix*, legszívesebben mégis visszamennénk pár hónapot és átjavítanánk a végső százalékokat. Miért? Azért, mert Geoff Crammond és csapata valamilyen úton-módon sokkal valószerűbbé, izgalmasabbá és élvezetesebbé tette a digitális F1-es versenyzést.

Micsoda csavar!

Realizmus tekintetében semmi sem ér a nyomába. Ha például betérünk a depóba, kazalnyi opcióval találjuk szembe magunkat. Bármivel elbabrálhatunk a hihetetlenül kemény motorháztető alatt, még a váltó pontos beállításaival is. A magunk részéről azonban nem igazán tudjuk elképzelni Schumachert, ahogy nyakig olajosan, csavarkulcsot markolva hadonászik, így aztán talán az ő példáját kellene követni, nem?

Ha valaki nem szeretné bepiszkolni a kezét, a kocsi statisztikai mutatóit még mindig figyelemmel kísérheti. A vezetőfülke nézet minden szükséges adattal ellát, pontosan úgy, ahogy az igazi Forma 1-es pilóták is megkapják az alapvető információkat. A kormánykeréken számos LED világít, ezek tájékoztatnak a fontos dolgokról, például a helyezésről, az aktuális köridőről és a körszámról. A volán közepén egy flancos LCD stílusú kijelző található, ezen a depóból közvetített részletes üzeneteket és statisztikákat olvashatunk, és ez szolgál játékon belüli menürendszer gyanánt is,


Kövessük az ideális ívet, és nem lesz semmi probléma a kanyaroknál.


Fantasztikus a kameraválaszték, de nem olyan rugalmas, mint az *F1 World Grand Prix*-ban.

Az égen gomolygó felhőket figyelve megsaccolhatjuk, mikorra várható nagy égszakadás-földindulás.

így aztán menet közben válthatunk a különböző keréktípusok és üzemanyag-felhasználási módok között.

Természetesen, ha a motor állapotának ellenőrzését a kijelzőn kicsit trükkösnek érezzük, nyugodtan hagyatkozhatunk a masina hangjára. Bár a fordulatszámhoz kötődő visítás nem igazán segít meghatározni a konkrét sebességet vagy azt, hogy hányadik körben vagyunk, ha köhögni kezd a motor, vagy hörögve leáll, már sejthetjük, hogy valami baj történt.

Hangjáték

Bár a hang is kifogástalan, a *GP3* igazi erősségét – hasonlóan a sorozat többi tagjához – a grafika jelenti. Egy szóban? Csodálatos. Láttuk az EA *F1 2000*-ét. Elég jól nézett ki, de amikor közelebbről szemügyre vettük, kiderült, hogy tele van hibákkal. Aztán ott volt még az Eidos *F1 World Grand Prix*-je. Nem rossz, de semmi igazán mellbevágó. A *GP3* rövidítés azonban ugyanazt jelenti, mintha azt mondanánk: lehengerlő. Remek részletek áradnak minden egyes pórusából, legyen az a kocsik részletgazdag kidolgozása – ha nem tudnánk az igazságot, megesküdnénk, hogy

Grand vagy Prix?


Sebesség! Hát ez fantasztikus. Bár nem sikerült rájönnünk, mitől ilyen valósághű a *GP3*, egy szavunk sem lehet. Ilyen mértékű gyorsulást akkor láttunk legutoljára, amikor valaki petárdát dugott a CD szerkesztő fülébe.


Időjárás! Úgy fogod fürkészni az eget, mint Mulder és Scully, hogy megbizonyosodj róla, vajon lesz-e eső. Figyeld, ahogy a felhők összegyűlnek, közelednek és aztán égszakadás-földindulás, az eső a nyakadba szakad, mint két tonna tégla.


Gyorsulás! Egy munkatársunk szerint, aki vezetett már igazi Forma 1-es autót, ez a legrealisztikusabb az autóversenyes játékok között, bár a force feedback teljesen összerázta a kezeit. Pedig nem is dugtuk be a kormánykereket – a kis hamis.

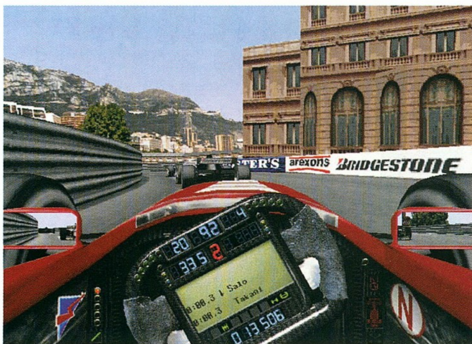


Menük! Na jó, a menüknek nem feltétlenül jár felkiáltójel, de azért elég korrektek. A fejlesztők ugyanis intelligens, dinamikus és ésszerű menürendszert hoztak össze. Bármit elérhetsz néhány klikkeléssel.


Robaj! Hanghatások szempontjából nagyágyúnak bizonyul – elsőrangú motorzaj és hangeffektek jellemzik. Ha mindezt összehasonlítjuk az autóversenyes játékok többségében hallható, székrekedéssel küzdő méhecskék zümmögését idéző nyekergéssel, úszni fogunk a boldogságban.



Kezdődhet a pfújolás és a huhogás, a *GP3* hiányosságai következnek: 1998-ból származó textúrákat, göncöket, pályákat és pilótákat vonultat fel. Talán azt hitték, hogy nem lesz feltűnő a dolog? Vagy három hónap múlva meg akarnak vágni minket egy add-on árával? Gyanítjuk, hogy az utóbbiról van szó.



Ha ezt az oktató mellett csinálnánk, jól letolna minket. Mindig megpróbálják a tanulóvezetők fejébe verni, hogy hagyjanak két másodpercnyi távolságot az előttük lévő autóhoz képest. Nos, itt alig van fél másodperc. ▶



Segítség!

Az összes segítséget kikapcsolva kb. olyan könnyű végigmenni a monacói pályán, mint kihalászni egy egeret az esőcsatornából, fejjel lefelé lógva, bekötött szemmel, miközben folyamatosan ginnel itatnak. Nagy szó, ha sikerül pár másodpercig egyenesen előre menni, mert aztán megint belekeveredünk egy uralhatatlan fordulóba – a *GP3* hihetetlenül valószerű mechanikai viselkedésének köszönhetően. Aggodalomra azonban semmi ok – a vezetési segédletek a szerencsétlen kezdőkből gyorsan profit faragnak.

① Kormány-rásegítés
Nagyon gyakran csúszunk ki, tehát ez az eszköz elengedhetetlen. A csúszkálás jó móka, de egy idő után idegesítővé válik, tehát kapcsoljuk be a kütyüt.

② Automata sebváltó
A *GP3* annyira valószerű, hogy a megfelelő hardverrel teljesen pontosan imitálhatjuk a sebességváltást. Ha ez túl bonyolult lenne, kapcsoljuk be ezt az opciót.

③ Gyorsítási segédlet
Sebesség, mi? Nincs értelme a maximumra pörgetni, főleg ha utána nem sikerül befékezni. Ez a hasznos kis eszköz a tempóval kapcsolatos problémákra kínál megnyugtató megoldást.

④ Ideális sebességfokozat
Ha nem állítjuk automatára, de benyomjuk ezt az opciót, a *GP3* mindig megmutatja, melyik az ideális sebességfokozat. Ha más értelme nincs is, legalább megtanulhatjuk, mikor hányasba kell kapcsolni.

⑤ Sérthetetlenség
Mi értelme gyors vezetéssel és kitűnő manőverekkel megnyerni a versenyeket, ha egyszer egy jól irányzott lökéssel is letaszíthatjuk a pályáról a nyomorult ellenfeleket?

⑥ Ideális ív
Mindig a rossz oldalon mész? Alapszinten se kapizsgálod a vezetés lényegét? Itt a segítség.

⑦ Automata fék
Féllábú vagy? Bonyolult lenne egyszerre fékezni és gyorsítani? Csak nyugi. Kapcsold be, és hagyd, hogy a motorháztető alatt üldögélő törpék tegyék a dolgukat.

⑧ Kormányzási segédlet
Hé, kiscica! Képtelen vagy bevenni egy kanyart anélkül, hogy belefejelnél a gumifalba? Tényleg? Ha-ha-ha! Akkor erre is szükséged van.

előre megrajzolt versenygépeket láttunk – vagy a pályák kiemelkedő feldolgozása. Gyönyörű fák, kitűnő textúrák és a monacói ring, amelyik annyira részletesre sikerült, hogy még a Nizza felé útba igazító táblákat is megcsodálhatjuk.

Bár a *GP3* grafikája minden tekintetben nagyszerű, egy dologban különösen kiemelkedő teljesítményt nyújt. Az eső megjelenítése nem korlátozódik a pálya elsötétülésére és a kocsi hátuljánál felcsapó néhány vízcseppre, mint a többi hasonló programnál. Az út valósággal remegve tükröződővé válik a zord időjárástól. A gépek faránál vízpermet csap fel, rontva a látási viszonyokat. Ha az eső alábbhagy, az ideális íven száraz keréknyomok jelennek meg – ilyenkor legalább már van valamilyen viszonyítási pontunk. Ráadásul a csapadék nem egyenesen lefelé esik, hanem a valóságossal azonos irányba. Igazán lenyűgöző.

A másik plusz az, hogy nem muszáj csak rossz időben vezetni. Mivel az időjárási körülmények folyton változnak, simán elképzelhető, hogy napos időben startolunk, a verseny közepénél viszont nyakunkba szakad a zuhé. Az égen gomolygó felhőket figyelve megsaccolhatjuk, mikor



Hoppá! Bár az ütközések látványosak, nem igazán növelik a győzelmi esélyeinket.

Ismételten ki kell jelentenünk: a *Grand Prix 3* a világ valaha készült legjobb autóverseny-szimulátora.

romlik el az idő, de ha bekövetkezik a dolog, igencsak lerombolhatja a teljesítményünket. Valószínűleg mindenkit lenyűgöz, mennyire jól sikerült a mesterséges pilóták programozása, akik gyakran követik el ugyanazokat a hibákat, mint mi. Számos olyan esetet láttunk, amikor a nálunk gyengébb versenyzők reménytelenül kicsúsztak, és erre aztán sárga zászlókat lengető idióták lepték el a pálya szegélyét, és megpróbálták ránk sózni a portékájukat.

Sohase mondd, hogy dióda

Az irányítással sincs semmi baj, annak ellenére, hogy a *GP3* a jelenleg létező legnehezebb autóverseny-szimulátor. Nem vagyunk F1-es pilóták, de amikor beizzítottuk a force feedbackes kormányt, úgy éreztük, nincs más választásunk, mint felkapni a tűzálló kezeslábast és egy nagyobbfajta sisakot, megnyerni néhány cigarettagyártót szponzornak, és nekivágni a világbajnoki szezonnak. Azóta is versenyzünk, és a világért sem hagynánk abba. Olyan az egész, mintha egy fémpók csatlakozott volna rá az agyunkra, és addig stimulálná a diódáival, amig szét nem robban a fejünk. Ha megvonják az embertől, valószínűleg elkezdi rázni a hideg, és arról hallucinál, hogy éppen Mika Hakkinen mellett repeszt el, miközben a finn félénken próbál blokkolni.

Ha lehet, újra visszatérnénk a cikk elején tett kijelentésünkhöz. Megismételjük: a *Grand Prix 3* a világ valaha készült legjobb autóverseny-szimulátora. Mint a *Knight Rider* KITT-je, nevetve hagyja le az alapfelszereléssel próbálkozó vetélytársakat. Ő a legjobb, és muszáj megvenni. Most. PCF


Hát ezért szeretjük a *GP3*-at. Mert legeltethetjük rajta a szemünket. Azért vigyázzunk, nehogy elkezdjen bégetni.

Grand Prix 3
10 990 Ft
MicroProse · (1) 351 3078
www.microprose.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: PII-233, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Grand Prix 3	
F1 Grand Prix 2	92%
Grand Prix Legends	81%
F1 World Grand Prix	80%
F1 2000	49%

Pro és kontra
✓ Világbajnok grafika
✓ Hihetetlenül valósághű
✓ Fantasztikus zajok
✓ Egyszerűen lehengerlő
✗ Kétéves kocsik

Vélemény
93%

Ha a kocsid a valóságban csinálna ilyet, valószínűleg már nem lenne időd arra, hogy elvidd a márkaszervizbe.

Carmageddon The Death Race 2000

Még egy *Carmageddon*-tól ments meg, Uram, minket! – kívántuk nemrégiben. Nem jött be. Mindegy. Talán majd a Télapó.

A sztori

Az atomháború után vagyunk (már megint), és a városokat halomra bombázták. Az ilyenkor szükségképpen kialakuló mutánsok és egyéb apokalipszis utáni lények kezdenek előbújni a rejtekhelyükről. Ezalatt új Nemzeti Sport (nem az) van kialakulóban, melyben a cél a járókelők elgázolása és a minél több karambol.



Zombiknak zombik, de ugyanúgy elugranak, amikor közeledünk feléjük. Többé nem üthetünk el járókeretes bácsikat. És ez jó.

NÉHÁNY ÉVVEL EZELŐTT AZ EREDETI *Carmageddon* mindenhol a lapok címoldalára került a gyors autók és a járókelők sokak szerint ízléstelen elegyítése okán. A médiát elöntötték a tiltakozó levelek, és az erkölcscsőszök már megint a videojátékokat okolták az erőszak elharapózása miatt, azt állítva, hogy a tiszta lelkű, ártatlanul dömperező gyerekekből az ilyen játékok csinálnak tömeges karambolokat okozó született gyilkosokat.

Ezzel persze megint csak azt érték el, hogy szépen megágyaztak a második résznek, amely botrányosnak botrányos volt ugyan, de a játékélményben már kevésbé váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ismét jöttek a tiltakozó levelek, és ismét kijött az újabb rész, amely még lejjebb... No, azért a poént nem lőjük le, csak annyit mondunk, hogy ha valaki nem jó idegen szavakból, az most még gyorsan nézzen utána a tendencia szó jelentésének.



Ártatlannak tűnik, pedig ez a vén csataló egy négykerekű gyilkológép.

Carramba!!!

De még mielőtt elkezdenénk a *Carmageddon TDR 2000* bűneinek lassú és módszeres lajstromba vételét, emlékezzünk meg néhány pozitívumról. Kimondjuk, mert

A screenshotok ne tévesszenek meg senkit: a *Carmageddon* legfeljebb szép lehet, okos nem.

igaz: a *Carmageddon* harmadik eljövetele már igenis tesz néhány tétova lépést a játékélmény fokozásának irányába. A jövő bombatámadások sújtotta városaiban játszódó *C TDR 2000* tulajdonképpen egy autóverseny, amelyben különféle jutalmakat kapunk az általunk véghezvitt kunsztokért, úgymint a másik jármű harcképte-



Amikor szerkesztőségünk egyik tagja bejelentette, hogy jogosítványt szeretne, már tudtuk, hogy Budapest utcái többé sosem lesznek olyanok, mint régen.

lenné tétele, a járókelők kilapítása stb. Az elején még nincs is semmi baj: van egy nagy rakás autó és pálya, amelyeket az előmenetelünktől függően próbálhatunk ki, valamint egy (koncepciójában leginkább a *Quake 3: Arena*-ban lévő skirmish-re emlékeztető) free driving mode, ahol az addig végigjátszott pályákon autókázhatunk, miután eljátszottunk a különféle beállításokkal (az ellenfelek agresszioszintje, rendőrségi autók sűrűsége stb.). A játék változatos, a grafika igényes így akár optimistán is nézhetnénk a továbbiak elébe.

A *Carmageddon*-ban illik minél többet karambolozni, ami a fizikai engine miatt egyrészt viszonylag könnyen kivitelezhető, másrészt látványos tömegszerencsétlenségeket eredményez. Az egyik alkalommal például két másik autót is cipeltünk a saját járművünk „tetején", miközben szikrázva csúsztunk az úton, fejjel lefelé fordulva. Sajnos a screenshottal éppen elkéstünk, de talán így is el lehet képzelni.

Fájdalom, de ezzel a végére is értünk a jó tulajdonságoknak. A reménytkeltően induló játék élvezetét ugyanis számos probléma keseríti. Hiába alkalmaztak a fejlesztők megannyi grafikai csicsát és technikai újdonságot, a *Carmageddon* név, úgy látszik, már örökre el van átkozva.

Nem nagy kunszt

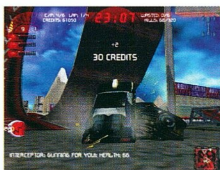
Először is lehetetlen úgy végigmenni egy pályán, hogy a creditjeinket ne vigyék el mind a verseny közbeni javítások. Vezetés közben az autónak oly sok sérülést kell elszenvednie, hogy gyakran száll el egy-egy kerék, robban le a motor, vagy történik valami más olyan baleset, amely a verseny feladására késztet minket. Ez több mint idegesítő, mivel ilyenkor nincs más választásunk, újra ki kell várni a hosszadalmas töltést (értsd: huszadszorra minden hosszadalmas) és megint neki kell menni a pályának. Aztán megint és megint. Érthetetlen, hogy miközben a játék lényege a minél több és látványosabb ütközés, egyetlen nagyobb karambol után már kezdhetünk is mindent elölről. A *Carmageddon* játékélménye a sikeresen véghezvitt „mutatványok" látványosságából adódik, márpedig nagy hiba, ha a meghatározó részt ilyen kevés választja el a bosszúság forrásától.

A gondokat tovább tetézi, hogy a pályák kivitelezésére a nemtörődömség jellemző. Sokszor előfordul, hogy nyílt terepeken autózunk, ahol nincs út előttünk, csupán nyilak mutatják a hozzávetőleges haladási irányt. Ha viszont bármelyiket is kihagyjuk, a vége az lesz, hogy zavarodottan keressük az utat, és kevés sikerrel próbáljuk levadászni a következő checkpointot, miközben a számláló kérlelhetetlenül falja a hátralévő másodperceket. A gépi játékosok természetesen pontosan tudják az irányt, ha tehát eltévedsz, megpróbálhatod megkeresni és követni őket. Amivel persze csak az a gond, hogy ez mégiscsak egy autóverseny, tehát nem ártana időnként a mezőny elején haladni...

Ugyancsak neuralgikus pontja a játéknak, hogy egyáltalán nem mindegy, milyen konfiguráción futtatjuk. A *TDR* egyik állandó tesztgépünkön (PII-450, Voodoo3, 160Mb RAM – azért nem egy kimondott tetű) megindítóan szép képeket produkált, viszont ha egynél több autó került a képernyőre, úgy futott, mint egy sánta kutya. Ráadásul ezen még a grafika részletességének és a tereptárgyak „látótávolságának" csökkentése sem változtatott, amitől végképp dühösek lettünk. Az jutott eszünkbe, hogy ha egyszer a *Deus Ex* ugyanezen a gépen egyetlen rezzenés nélkül elfutott, akkor vajon mennyi energiát fektethettek a fejlesztők a *Carmageddon* engine-jének optimalizálásába. A screenshotok ne tévesszenek meg senkit: a *Carmageddon* legfeljebb szép lehet, okos nem.

Ahány motorház...

A játék többi elemében – a járókelőként funkcionáló zombik szétlapításában vagy magában a versenyben – sincs semmi érdekes. Az autónk verseny közbeni lerobbanását még valószínűbbé teszi, hogy a gépi ellenfelek egy veszett bulldog agresszivitásával rontanak ránk, ami a legtöbb játékban még szórakoztató is lehetne, itt viszont egyszerűen idegesítő. Nehéz megállni, hogy mérgedben ne fejeld le a billentyűzetet, amikor már a kilencedik autó taszít neki a lámpaoszlopnak, hogy megnézze, füstölgő motorházzal be tudod-e fejezni a versenyt.



Az akrobatamutatványokhoz időnként segítséget is kapunk. Ez például egy átfordító.

Hát ez lenne a *Carmageddon TDR 2000*. Sajnos ugyanolyan rossz, mint amilyennek az előző rész alapján elképzeltük. Attól, hogy a félreértések elkerülése végett zombikra cserélték a járókelőket, még ugyanolyan leépült ez a játék. Talán a *Carmageddon 4*-gyel majd fején találják a szöget, és egyszerre tudnak játszható és szórakoztató programot írni. De az is lehet (figyelem, a kulcsszó következik), hogy folytatódik a tendencia, és a rókáról, amely már megszületése pillanatában is klinikai halott volt, még egy bőrt fognak lehúzni. Az ilyen játékokra mi leginkább az öklünkkel szoktunk szavazni. A *TDR 2000* igazából nem is annyira játék, mint inkább reklámfogás. A reklámról pedig azt mondják, a fele kidobott pénz, csak nem lehet tudni, melyik fele. Nos, fiúk, bingó, mert ez volt az a fele. *PCF*



Ha széttöröd a mutatványokhoz használatos kellékeket, jobban átláthatod a pályát.

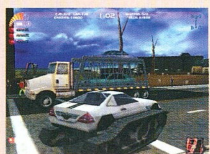


A háttérben a szerkesztőség épülete. Mint látható, kollégánk megkapta a jogosítványt.

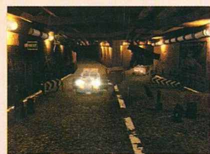
Jövő vagy menő?



✓ Karambol!!! Igazából van valami mazochista jellegű jó érzés abban, ahogy egy-egy ütközés után akkurátusan darabjaira hullik az autónk – különösen ha eközben sikerült magunkkal rántanunk valakit.



✓ Lehet, hogy nem a legjobb játék a világon, de rengeteg járgány van benne. Persze nem átlagos autókra kell gondolni – zombiöklelő tüskékre és keréktárcsára szerelt pengékre viszont annál inkább.



✗ Na, most merre? Ha nincs kit üldöznünk, nem nehéz eltévedni az ehhez hasonló helyeken. Igazából a nyilakat kellene követni, csakhogy lassítás nélkül nem látni, merre mutatnak.



✗ Remek! Ahogy a következő pillanatban egymásnak rohannak az autók. – Csodás! Ahogy az ellenfeleink akrobatikus ugrásokkal repülnek el felettünk. - Na tudod kivel! Ahogy emiatt a frame rate a föld alá esik.

Carmageddon The Death Race 2000

SCI (1) 223 1500
www.carmageddon.com
Ha csak úgy: PII-266, 32Mb
Ha tényleg: PIII-500, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

GTA 2	90%
Driver	89%
Destruction Derby 2	83%
Carmageddon 2	78%
Carmageddon The Death Race 2000	

Pro és kontra

- ✓ Jól néz ki
- ✓ Látványos karambolok
- ✗ Kiábrándító játékmenet
- ✗ Szaggat, mint a hétszentség
- ✗ Nehéz

Vélemény

51%

London Racer

Rabomobil? Ugyan! Bekapjuk vacsorára. Aztán leöblítjük motorolajjal.



Amíg nem akaszkodtunk össze egy marha nagy, piros londoni busszal, nem is csináltunk semmit. Ja, és az utánunk száguldó rendőrautó is kölcsönöz némi bájt a jelenetnek.

Igazán nagyszerű dolgok történtek ma. Éppen dél felé robogtunk az egyik London környéki országúton (a volánnál kedvenc CD szerkesztőnk ült, néhány kispárnával az alfele alatt, hogy kilásson a műszerfal mögül), amikor az egyikünk vad hadonászással adta a többiek tudtára, hogy kiszúrt egy traffipax masinát, egyenesen előttünk. A *PCF* Mini Cooperjével kísérletképpen megcéloztuk a fenyegető (és gyűlöletes) tárgyat, és telibe trafáltuk, kb. 120 km/órás sebességgel. Elszállt, mint a győzelmi zászló – a kocsink egy kicsit megnyekkent, nekünk pedig kicsöngettek volna, ha az ütközést nem párnázza ki a rovatvezető sátorszerű térdgatyája. Miközben a pusztulás nyomai lassan belevesztek a távolba, tovább száguldottunk az Egyesült Királyság szépséges fővárosa felé, abban a biztos tudatban, hogy nagy szolgálatot tettünk az autóstársadalomnak. Tuti buli, az egyszer biztos.



Az autópályán legjobb gyorsan hajtani. De a kamionokat kerüljük. Ők az erősebbek.

A sztori

Az alapötlet eléggé egyszerű – pattanjunk be az autónkba, pörgessük fel, és száguldjunk mint egy őrült – egészen a célvonalig. Olyan, mintha a *The Italian Job*-ot keresztezték volna a *Smokey And The Bandit*-tel, de több fejlesztési lehetőséget tartalmaz, és kevesebb bajusszal meg szűk farmergatyával találkozunk. Az ötlet ettől függetlenül jó, és a megvalósítással sincsenek problémák.



Ha valaha is jártál Londonban, simán rá fogsz ismerni a látnivalókra.

Oké, ingázók

A valóságban természetesen elítéljük az ehhez hasonló viselkedést. Először is a traffipax nyert volna – ugyanis igazán kemény fémből készítik a dögöket. A *London Racer*-rel azonban valóra válthatjuk az országúti őrjöngéssel kapcsolatos álmainkat. Másról sem szól a dolog, mint a közlekedési szabályokat semmibe vevő versenyzésről, a keretet pedig a Londonból ki- és az oda bevezető úthálózat adja, plusz néha egy-egy kiruccanás Oxfordba és vissza. Van valami hihetetlenül kielégítő abban, ahogy ide-oda cikázunk az ingázók között, kívülről előzünk, és általában csupa olyan dolgot művelünk, amit a valóságban semmiképpen sem tennénk meg.

A zsernyákok persze nem lelkesednek ennyire, ráadásul rengeteg cirkál belőlük a környéken, csak arra várva, hogy igazságot szolgáltasson – lehetőleg azonnal. Nagy fejfájást tudnak okozni, mivel kézifékes farolással próbálják az utunkat állni, ami miatt értékes másodperceket veszítünk – pont annyit, amennyi idő alatt az ellenfelünk éppen felgyorsít. Ha azonban elég ügyes az ember, még mindig megpróbálhatja egy-egy közeledő busz elé lökni a kellemetlenkedő fakabátokat...

Az utak nem teljesen olyanok, mint a valóságban – az rettenetesen unalmas lett volna. Szerencsére a forgalom sem annyira sűrű, mint a normális londoni hétköznapokon, ezért aztán igazán élvezetessé válik a vezetés. Mindazonáltal elég műemléket és híres épületet látni ahhoz, hogy tudjuk, hol vagyunk – a Tower Bridge mellett elhúzva teljes pompájában csodálhatjuk meg a Westminstert, és még a Big Ben harangját is hallhatjuk. Pont olyan, mint a BBC Világhíradó: „A mai napon egy férfit láttak a városban a rendőrségi közlemények szerint veszélyes sebességgel száguldani. Az ámokfutó kis híján kétszer is belerohant a parlament épületébe." Gyerünk! TV sztár lehetsz!

Örömteli sikolyok

A *London Racer*-re ránézni is öröm, de a grafika sehol sem válik túl összetetté. Emiatt a játék barátságos fps értékekkel suhan előre, és egy jó 3D-s kártyával megfejelve simábban siklik, mint egy gondola. Az autóválaszték is tisztességes, de nem pattanhatunk be azonnal egy Lotus Elise kormánya mögé – az előrejutásért meg kell dolgozni. Egy egyszerű (bár a célnak tökéletesen megfelelő) Mini Cooperrel kezdünk, és a versenyeken kell összeszedni a kisméretű országúti cirkáló felturbózásához szükséges pénzt – ha elég sokat szakítunk, később harapósabb járgányokat is vehetünk. Az igazság az, hogy a dolog éppen elég változatosságot kínál ahhoz, hogy egy darabig fenntartsa az érdeklődésünket.

Hibák persze mindenhol akadnak. A pályák egy idő után önismétlővé válnak, és lassan a KRESZ szabályainak sorozatos semmibevétele is elveszti az újdonságértékét. Mielőtt azonban megunnánk, a *London Racer* rengeteg buszborogatós, törvényszegő élvezettel ajándékozza meg az embert, és másra nincs is szükség egy ingázással töltött nehéz nap után. Szóval hová is tettük azt a rendőrségi sávra hangolt rádiót? PCF

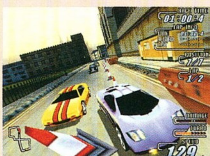


A Big Ben, mi? Nem fog olyan nagynak tűnni, miután belehajtottunk párszor.



„Mit mondasz? Hogy lesz itt valahol egy kereszteződés? És akkor mi van?"

Szabad a vásár vagy bevisz a jard?



✓ A legjobb pillanatokban ide-oda cikázunk a forgalomban, hogy lehagyhassuk a rabomobilokat és – ez a részlet kifejezetten a vizuális élvezeteket szolgálja – elütthessük a traffipaxos kamerákat. Rengeteg vidámság vár ránk...



✗ Jaj ne, már megint a zsernyákok. Miért nem tudnak ezek az igazi bűnözőkre vadászni! Ha sikerül elcsípniük, elállják az utunkat és egymás után üvöltik a figyelmeztetéseket – a dolog végül sértegetésbe csap át.

London Racer

Infogrames (1) 461 5733
www.londonracer.com
Ha csak úgy: P166, 16Mb, hangkártya
Ha tényleg: P233, 32Mb, 3D gyorsító

Napló

Driver	89%
NFS: Hot Pursuit	83%
NFS: Porsche Unleashed	83%
Midtown Madness	79%
London Racer	

Pro és kontra

✓ Autóverseny – Londonban!
✓ Jó autóválaszték
✓ Újszerű...
✗ ...de nem sokáig
✗ Önismétlő utak

Vélemény

76%



Hősnőnk szemlét tart Raccoon City romjai felett. Már megint akcióba lendültek a nyomorult zombik.

Resident Evil 3: Nemesis

A zombikban bővelkedő thriller ismét visszatér. Az egyik munkatársunk annyira megijedt tőle, hogy azóta is a kanapé mögött bujkál, kedvenc plüssmaciját ölelgetve. Bár nem is érdemelt mást.

A sztori

Mindnyájan jól tudjuk, hogy a *Resident Evil* sztori az Umbrella Corporation gyáva praktikái körül bonyolódik. Ők találták fel a halálos T-virust, aminek megvan az a jó szokása, hogy zombivá változtatja az embereket. A harmadik rész a *Resident Evil 2* eseményei előtt és után játszódik (így aztán meg kell látogatnunk a második epizód fő helyszínéül szolgáló rendőrőrsöt). Miközben megpróbáljuk elhagyni a várost, kiderül, hogy egy Nemesis névre hallgató, eszetlen méretű szörnyet eresztettek utánunk. Az egész nagyon, nagyon rémületes. Ahogy azt el is vártuk.



Nézz csak rá. Borzalmas, nem? Ráadásul hiányoznak az ajkai. Fujjj.

Miközben a Resident Evil iparág figyelemre méltó eredményeket ért el a Sony PlayStationön, a PC pixelekben gazdag képernyőjén az eredeti és a folytatás is haloványnak bizonyult. A nagy felbontású monitorokon elmaszatolódnak és zavarossá válnak az előre megrajzolt hátterek, a hang egyszerűen nevetséges, a feladatok pedig gyakran döbbentik meg az embert kirívó logikátlanságukkal. A kérdés tehát adott: vajon a *Resident Evil 3* jobb lett?

Nos, néhány dologban igen. A főhős – Jill Valentine – még mindig a PlayStation korlátok áldozata. Egy kicsit kockás, van rajta néhány furcsán görbülő poligon, és általában véve nem igazán passzol a sokat emlegetett előre megrajzolt hátterekhez. Ha már szóba kerültek, a részletgazdagságuk a megszokott szinten mozog, és látszik, hogy a fejlesztők megpróbálták egy kicsit feldobni őket. Ettől függetlenül a környezet és az előtte bolyongó figurák még mindig elütnek egymástól.



A hírhedt előre megrajzolt hátterek ismét nyomulnak. A kinézetük azért nem olyan rossz.

Ezek persze csak apróbb kozmetikázások, a játékmenet ugyanis még mindig olyan, amilyen volt – totálisan elképesztően profi. A *Resi* sorozat részeit könnyű csicsás mutass-rá-és-klikkelj kalandjátéknak minősíteni, és ebből a szempontból a harmadik rész sem nagyon különbözik az első kettőtől. Ha azonban az ember már majd eleped egy kis *Evil*-ért, ez igazán nem bizonyul problémának. Sőt, igazából valószínűleg ez a sorozat eddigi legjobb része (ideértve a csak Dreamcastra megjelent *Code Veronica*-t is), és csak néhány problémánk van vele – ezekre hamarosan rátérünk.

Mániákus piknik

Ami a pozitívumokat illeti, a Nemesis igazi főnyeremény, és tényleg új izgalmakkal színesíti a játékot ahelyett, hogy pusztán néhány új szörny próbálná felkelteni a figyelmünket. Miközben a *Resi 1*-ben és *2*-ben rengeteg hatásos kis helyzet továbbá könnyen legyőzhető rémségek szerepeltek az étlapon, Nemesis konstans pánikban tartja az embert. Ez a hatalmas, genetikailag módosított gyilkológép könyörtelenül követ minket mindenhova, és sohasem tudhatjuk, mikor bukkan fel legközelebb. Amikor pedig ez bekövetkezik – általában hatalmas üvegcsörömpölés vagy beszakadó falak robaja kíséri a belépőjét –, ijesztően felgyorsul a szívverésünk. Talán ezek a *Resi 3* legjobb pillanatai. A program finoman és folyamatosan adagolja a rettegést – a rettegés pedig időnként vakrémületbe csap át. Ráadásul Nemesis megjelenése néhány további extrával is bővíti a kínálatot, ami végül azt eredményezi, hogy az *RS3* a sorozat legtartalmasabb epizódjává válik; amikor Nemesis felbukkan, eldönthetjük, mit csinálunk. Akármit is teszünk, a választásunk finoman befolyásolja a játék további menetét és meghatározza, mi-

Egy hatalmas, genetikailag módosított gyilkológép követi könyörtelenül minden mozdulatunkat.

A zsoldos

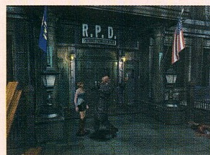
A *Resident Evil*-hez ráadásképpen megkapjuk a *Mercenaries* című minijátékot is. Három zsoldos közül választhatunk – mindegyikük másképpen van felszerelve: az egyiknek több a fegyvere, a másik viszont erősebb – a cél pedig az, hogy a megadott időn belül kijussunk a városból. A lényeg a mészárlás, és minden egyes kivégzett szörnyért extra idő jár. Szórakoztató, bár egy kicsit lapos.


Nála van egy rakétavető és egy magnum, de az életereje szinte nulla. Jó, mi?


Bummm. A rakétavető igazán korrekt fegyver – ideális eszköz a zombitrancsírozáshoz.

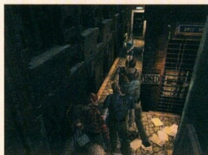
Nemez vagy Nemezis?





✓ Nemesis fantasztikus figura, nagy ötlet volt beletenni a játékba. Folyamatosan vadászik ránk, a leglehetetlenebb pillanatokban bukkan fel, és a végső leszámolásig nem ölhetjük meg. Ami azt jelenti, hogy a feszültség egy pillanatra sem csökken.

✓ A *Resident Evil* mindig jó volt a meglepetések és a sokkoló jelenetek terén. Bár a formula nem sokat változott, a három epizód (négy, a Dreamcastos *Code Veronica*-val együtt) közül kétségtelenül ez a leghangulatosabb. Ne játszatok vele sötétedés után.





✓ Bár az irányítási rendszer változatlanul lassú, és megfordulni még mindig elég macerás, a fejlesztők a harc kedvéért azért beépítettek néhány újdonságot. Feltűnik a színen a testcsel valamint a 180°-os fordulat, és nagyon jó szolgálatot tesznek.

✗ A rossz abban, hogy megkapunk minden jót az előző részekből, hogy az elbénázottakból is kijut. Vannak logikátlan feladványok, sokszor vagyunk kénytelenek visszafelé menni, és az előre megrajzolt hátterekből is kilógnak a poligonokból felépülő szereplők.


A *Mercenaries* című minijáték elég vicces, de hihetetlenül nehéz.

lyen helyszíneken, milyen körülmények között folytatódik a történet. Okos húzás, és a végigjátszuk-egy-másik-karakterrel típusú szokásos nyomulás mellett további újrajátszási lehetőséggel gazdagítja a kínálatot.

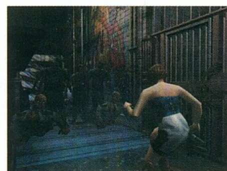
Bár az esetlen rotációs irányítási rendszer a helyén maradt, néhány új eszközzel azért gazdagodott, hogy eséllyel vehessük fel a harcot Nemesis dühödt támadásai ellen. A kanyarodás már nem jelent akkora kínszenvedést, mint korábban, ugyanis bevezettek egy életmentő jellegű 180˚-os fordulatot, és ha ehhez hozzáadjuk az ugyancsak új testcselt (ami kiemelten hasznos, ha éppen a címszereplő szörnyeteg közelében tartózkodunk), kiderül, hogy a harc sokkal taktikásabb és élvezetesebb lett. Nézzünk szembe a tényekkel: a *Resident Evil*-re már régen ráfértek volna ezek a változtatások. Ezelőtt csak akkor győzhettünk a harcban, ha megálltunk egy folyosó végén és egyenként szedtük le a felénk imbolygó élőhalottakat. Most azonban, ha közelharcba keveredünk, nyugodtan támadhatunk előre, hogy aztán egy hirtelen fordulatot téve beleürítsük a tárat a hátunk mögött settenkedő alakba – akárki is legyen az. Így már mindjárt más, kedves Capcom.

Tisztelgés az ősök előtt

Hát, ennyit az újdonságokról. A játék többi része nagyjából ugyanolyan, mint ezelőtt volt. Szinte szó szerint. A történet ugyanis órákkal a *Resident Evil 2* eseményei előtt veszi kezdetét, és ezért egyes helyszínekkel ismét találkozunk – a rendőrségi épülettel, hogy egészen pontosak legyünk. Ez egyrészt kedves tisztelgés az előző rész előtt, másrészt viszont szinte bűzlik a lustaságtól. Aggodalomra azonban semmi ok: ez még a játék elején történik, és később sokat javul a helyzet. A kastélyban játszódó részt például érdemes külön kiemelni: elkeseredett csatába bocsátkozunk Nemesisszel, és lehetőséget kapunk arra, hogy hülyére verjük. Természetesen nem ez az utolsó találkozásunk...

Összefoglalva: valószínűleg ez az eddigi legrémületesebb *Resident Evil* epizód, és az egyetlen, amiben legalább kísérlet történik a megszokott *Resi* üzletmenettől való eltérésre – itt az irányítási rendszer feljavítására és természetesen Nemesis megjelenésére gondolunk. Így aztán ez lett a sorozat legakciósabb és legfeszültebb hangulatú része. Legközelebb azonban örülnénk, ha a fejlesztők normális – tisztán poligonokból felépített – 3D-s hátterekkel örvendeztetnének meg minket, és teljesen átdolgoznák az irányítást. Ezek a fejlesztések talán elfeledtetnék azt az érzést, hogy az egész sorozat nem más, mint PlayStation slágerek habkönnyű átiratainak sora. Ha azonban az ember hajlandó megbocsátani a játéknak a hiányosságokért, a világ legjobb horrorfilmjébe kapcsolódhat be: élőben. A villanyt mindenképpen hagyjuk égve.

PCF


Jobb, ha nem megyünk közel a zombikhoz. Hajlamosak felfalni az agyunkat, meg ilyesmi.

Resident Evil 3: Nemesis

Eidos
(1) 461 5733
www.eidos.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb
Ha tényleg: PII-300, 32Mb, 3D gyorsító

Napló

Resident Evil 2	86%
Resident Evil 3: Nemesis	
Alone in the Dark	81%
Dino Crisis	80%
Nocturne	58%

Pro és kontra

- ✓ Hangulatos
- ✓ Nemesis nagyszerű
- ✓ Feljavított irányítási rendszer
- ✗ Pocsék feladványok
- ✗ Előre megrajzolt hátterek

Vélemény

84%

…rabecsült rovat-
…tőnk pénteken
…8 órakor.

Arcatera: The Dark Brotherhood

A szenvedély, az odaadó munka és a lelkesedés csodákra képes – sajnos az Ubi Softnak mindezekkel együtt sem sikerült összehozni egy nagyszerű játékot.

A sztori

Ez az RPG különös fantasy világba kalauzolja a játékosokat, ahol éppen gyülekezni kezdenek a sötétség erői, akik – ahogy az már megszokott – a rémület és a gonoszság korát készülnek elhozni a földre. Egy fiatal harcos, tolvaj, pap vagy boszorkánymester bőrébe bújva hirtelen és különös módon Senora városában találjuk magunkat, ahol egy titokzatos öregember három feladattal bíz meg minket: derítsük ki, létezik-e a Dark Sun nevű rejtélyes csoportosulás, találjuk meg a Herceg ellopott jogarát és gondoskodjunk arról, hogy Rog Gwenuar, a pszichopata a börtönben maradjon – ha sikerrel járunk, ezzel keresztülhúzzuk egy bizonyos ördögi Black Lord számításait.



A fejlesztők iszonyúan nagy gondossággal és odafigyeléssel készítették el a 2D-s háttérképeket – ezekben legalább nem is kellett csalódnunk.

Bizonyos könyveken, filmeken vagy éppen zenéken erősen érződik, mekkora élvezetet okozott a szerzőknek az alkotás, vagy éppen az, hogy mennyire sok munkát fektettek a dologba – ugyanez a számítógépes játékokra is igaz. Ha pár percre belenézünk az *Arcatera: The Dark Brotherhood*-ba, gyorsan világossá válik, hogy a program megtervezésében és kivitelezésében részt vevők szeretetteljes gondossággal tették a dolgukat.

Sajnos, annak ellenére, hogy a Westka Entertainment fejlesztőcsapata láthatóan nagy odafigyeléssel és gondossággal munkálkodott, legalább ilyen gyorsan derül ki az is, hogy az *Arcatera* igazából nem túl jó játék. Nagyratörő mind méreteit, mind részletességét tekintve, vannak nagyon jó pillanatai, és szinte süt róla a tervezők lelkesedése. Mégsem sikerült igazán jól.

A méret nem minden

Legvilágosabban talán a program puszta méreteiből látszik, mennyi energiát fektettek az alkotók az *Arcatera* elkészítésébe. Nem kevesebb, mint három komplett CD-t pakoltak tele a játék helyszínéül szolgáló Senora városát és környékét életre keltő látványanyaggal és szereplőkkel, a teljes install pedig tiszteletre méltó 1,6 gigát foglal el a merevlemezen.

Az igazsághoz tartozik, hogy ennek legnagyobb részét a hangok és a filmbejátszások teszik ki, de a csomag mérete még így is tiszteletet parancsoló. Ráadásul sok szempontból nagyon hatásos. Senorát többtucatnyi karakter népesíti be, mindegyiküknek megvannak a saját céljai és elképzelései, és ezekhez akkor is ragaszkodnak, ha nem veszünk róluk tudomást. Ez az *Arcatera* designjának egyik legeredetibb jellemvonása: a történet még akkor is megy a maga útján, ha végig egy utcasarkon ácsorgunk és a lábujjaink utolérhetetlen látványában gyönyörködünk. Véletlenszerű elemek gondoskodnak arról, hogy az események más-más irányt vegyenek, valahányszor leülünk játszani. Egyébként nagyon helyesen, ugyanis az *Arcatera* másik érdekes újítása az időkorlát bevezetése – háromhétnyi játékidő áll a rendelkezésünkre, ezután véget ér a kalandozás és következik a teljesítményünk kiértékelése. Hasznos dolog, mivel végre van miért igyekeznünk, másrészt viszont azt is jelenti, hogy valószínűleg sokszor kell újrakezdenünk a játékot, amíg végre teljesíteni tudjuk a három fő feladatot (lásd „A sztori") – és akkor a menet közben adódó kisebb küldetésekről még nem is beszéltünk.

Maga mindent kétszer mond, kétszer mond?

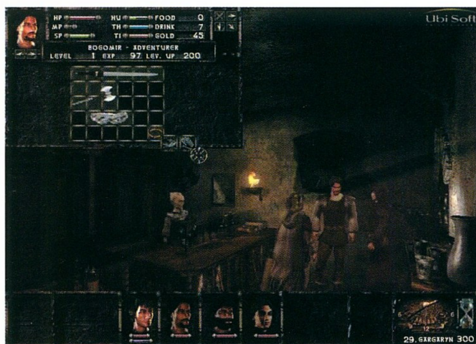
Egyáltalán nem biztos azonban, hogy eljutunk addig a pillanatig, amikor már értékelni tudjuk az egyedi és okosan kitalált történetet. Az *Arcatera* hiányosságai ugyanis megpróbálják minél gyorsabban eltántorítani az embert a további játéktól.



Egyetlen közhelyes fantasy sem lenne teljes egy sötét és gonosz, felderítésre váró erdő nélkül – a szabály alól az *Arcatera* sem kivétel.

Az első csalódást a grafika okozza. A program azt a fajta harmadik személyű nézőpontot használja a megjelenítéshez, amit az idők kezdete óta minden kalandjáték – a szereplők a mozdulatlan, 2D-s hátterek előtt mozognak. Bár a helyszínek többsége szépen megrajzolt, a szereplők animációja sajnos sok kívánnivalót hagy maga után, vagyis az *Arcatera* játék közben közel sem néz ki olyan jól, mint ahogy az itt látható képek alapján gondolná az ember.

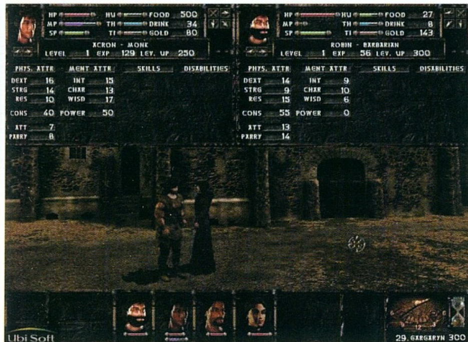
Nagyratörő méreteit és részletességét tekintve, vannak nagyon jó pillanatai, de nem sikerült igazán jól.



Senora lakosai között az egyszerű boltostól – náluk szerezhetjük be a legjobb fegyvereket és páncélokat – a kulcsszereplőkig számos különböző figura akad.



A harc valós időben játszódik, de szerencsére pauzolhatunk, hogy parancsokat adjunk a szereplőknek és abbahagyassuk vele a céltalan csapkodást.



A játékot irányító RPG szabályrendszert a Westka munkatársai tervezték. Tuti, hogy ezalatt rengeteget nyomultak a *Dungeons & Dragons*-szel...



A varázslatok többségét gyakorlatilag bárhol használhatjuk – még olyan is akad, ami bőbeszédűbbé teszi a beszélgetőpartnereinket.

Ennél azonban sokkal idegesítőbb a szinkron: egyrészt egy pillanatra sem hallgat el, másrészt rettenetesen gyenge. Amellett, hogy a narrátor folyton megismétel mindent (Véletlenszerűen kiválasztott fickó az utcán: „Nem hiszem, hogy a Fekete Nap létezne.", mire az idegesítő mesélő: „A szavai alapján úgy tűnik, hogy a Fekete Nap nem létezik." Tényleg? Nahát! Ki hitte volna?), kicsit túl sok „thee" és „thou" csattan el, és ez az erőltetett középkoriaskodás gyorsan irritálóvá válik. Ha ehhez hozzávesszük a táblán csikorgó körmök kellemes muzsikáját idéző orgánumokat, érthető, miért hatalmasodott el rajtunk pillanatok alatt a vágy, hogy kirohanjunk a szobából, betárazzunk egy nagyobbfajta gépágyút, és cafatokra szaggassuk az egészet.

Ezzel azonban nincs vége a bajoknak. A játék még egy igazi ninja-halálosztó PC-n futtatva is annyira tetű, hogy néha egyszerűen muszáj pauzolni, ha rá akarunk kattintani valamelyik járókelőre, hogy beszédbe elegyedjünk vele. Az átmenet egyik helyszínről a másikra gyakran zavaros, az épületek alakja és mérete megváltozni látszik, amikor nézőpontot váltunk, és minitérkép vagy iránytű híján kénytelenek vagyunk folyamatosan ide-oda kapcsolgatni a térkép és a játékképernyő között – legalábbis amíg meg nem tanuljuk, mi merre található.

Az ösztövér öszvér

Az *Arcatera* legnagyobb problémái azonban talán mégiscsak az alapkoncepció és a design tájékán keresendők. Az elsőt az jelenti, hogy RPG műfajt nehéz összeházasítani a grafikus kalandjátékokkal, márpedig az *Arcatera* pontosan ezzel kísérletezik.

A két műfaj között kétségtelenül vannak hasonlóságok, de a stílusuk és a megközelítésmódjuk rengeteg dologban különbözik – olyannyira, hogy az, aki az egyiket szereti, simán gyűlölheti a másikat. A grafikus kalandjáték egyébként is kifejezetten különleges műfaj, számos egyedi jellegzetességgel. A kettő kombinációjából ettől még természetesen születhetett volna igazán eredeti és egyedülálló program, de csak akkor, ha hibátlan a kivitelezés. Az *Arcatera* viszont egy kissé túl nyersre sikeredett.

Mindezt csak tovább erősíti egy újabb alapvető és kapitális balfogás. Az *Arcatera: The Dark Brotherhood* hadjáratainak rendszerét és szabálykönyvét azokra a hagyományos, papírral és tollal játszott RPG-kre alapozták, amiknek a fejlesztésével a Westka Entertainment számos munkatársa töltött el hosszú éveket. Nem elég, hogy a szabályrendszer hajmeresztően ódivatú, de ráadásul tele van halálosan unalmas fantasy klisékkel. Ettől még lehet, hogy a fanatikusok szívesen játszottak vele – számítógépes feldolgozásban mindenesetre nem igazán állja meg a helyét.

Az *Arcatera* végső soron nem valami lelkesítő. Teljesen világos, hogy a Westka Entertainment iszonyúan tehetséges emberek gyülekezete, de most az egyszer túlságosan is elkapatták magukat – a végeredmény egy olyan játék lett, amit a fejlesztői láthatóan imádnak, de rajtuk kívül aligha fognak sokan rajongani érte, még azok sem, akik türelemmel elviselik a program számos hibáját, és csak a jó oldalaira koncentrálnak. **PCF**

A két műfaj nászából születhetett volna eredeti program, de csak ha hibátlan a kivitelezés.



Sajnos a speciális effektek – a szereplők animációjához hasonlóan – fényképen sokkal jobban néznek ki, mint a játékban. Ennél szebb már nem lesz, tehát érdemes most kigyönyörködni magatokat.



Rengeteg szörny akad, de ne számítsunk túl sok eredeti vagy különleges teremtményre. Legtöbbjük jól beleillik a szokványos kategóriákba.

Óh, testvér!



✓ Senora városa mindenképpen pozitívumnak számít. Nagy, izgalmas és rengeteg élvezetes felfedezni és megcsodálni való hely van benne.



✓ Ezenkívül többtucatnyi egyénileg megformált szereplővel ismerkedhetünk meg és elegyedhetünk szóba – néhányan segítenek, mások kifejezetten zaklatásnak veszik a jelenlétünket...



✗ Az *Arcatera* RPG elemei sajnos eléggé összecsapottnak tűnnek, a játékrendszer pedig totálisan régimódi és elavult.



✗ Ahogy a szereplők grafikája is: a gyenge rajzokhoz még gyengébb animáció társul. Az ehhez hasonló állóképek nem néznek ki rosszul, de játék közben teljesen lehangoló a dolog.

Arcatera: The Dark Brotherhood

Ⓕ Ubi Soft Ⓣ (1) 353 1898
Ⓘ www.arcatera.com
Ha csak úgy: PII-233, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: PIII-400, 64Mb

Napló

Diablo II	**90%**
Ultima Renaissance	**90%**
Asheron's Call	**89%**
Icewind Dale	**87%**
Arcatera: The Dark Brotherhood	

Pro és kontra

✓ Mozgalmas történet
✓ Nagy város és rengeteg szereplő
✗ Idegesítő szinkron
✗ Ócska, idejétmúlt grafika
✗ Gyenge RPG/kalandjáték ötvözet

Vélemény

55%

Ahogy a jó öreg, régi iskolához tartozó RTS-ekben, a *Thandor*-ban is elképesztő méretű bázisokat kell felhúznunk, hogy aztán félelmetes hadseregeket építsünk fel.

Thandor: The Invasion


A bázisok lerohanása a megszokott úton halad – gyűjts össze elég egységet, és repítsd magad a dicsőséges győzelembe egy tankrohammal. Akad néhány nagyon ízletes csapattípus is.

„BUMM!" „RECCS!" „AAARRGH!" Hohó, vérpezsdítő csontzene hív a harcba. Hát kik vagyunk mi, hogy ellenálljunk?

BORZALMAS DOLOG ILYET MONDANI, DE a valós idejű stratégiai játékok nem igazán jutottak egyről a kettőre az elmúlt években. A *Command & Conquer* volt minden idők legnagyobb hatású RTS-e (és ma is az), mivel hozzáférhetőbbé tette a műfajt. Félretette a hexatáblás térképeket és a körökre osztott szerkezetet, és ettől tetőtől talpig, nos, élvezetesebbé tette a háborút.

De milyen újításokkal találkozhattunk mostanában? A *Homeworld* eddig soha nem látott irányba vitte el a dolgokat, a mélyűrt választva helyszínül, meg minden ilyesmi, a *Ground Control* pedig friss és ízletes taktikai kihívásokkal kecsegtet. A fejlődés üteme mégis lassú – ritkán örülhetünk forradalmi változásoknak. A *Thandor: The Invasion*-nel kapcsolatban is ez a helyzet – nem sok újdonsággal kecsegteti a stratégiák veteránjait. Kár, mert egyébként lehengerlően csodálatos a kinézete.

Nyújtsd a kisujjad...

Aki játszott már a kellemes *Warzone 2100*-zal, pontosan fogja tudni, hova tegye a *Thandor*-t. Klasszikus valós idejű stratégiáról van szó, ami másról sem szól, mint bázisépítésről, nyersanyaggyűjtésről és járműgyártásról. A *Thandor*-ban a kezelőfelület és a fejlesztési rendszer is a *Warzone*-ból származik. A különbség az, hogy az utóbbi terén nem hagy annyi szabadságot, mint *W 2100* – nincs benne olyan sok lehetséges fejlesztési út, és emiatt a kutatás egyszerű fegyver/karosszéria kombinációk kidolgozására korlátozódik. Elég élvezetes a dolog, és sok játékból hiányzik valami ilyesmi, de aligha nevezhető újnak, és máshol jobban oldották meg.

Egy másik jó, de nem túl eredeti részlet a lebegő kamera alkalmazása. A [shift]+[alt]+[ctrl] billentyűk valamint az egér segítségével forgathatjuk, közelíthetjük/távolíthatjuk és igazgathatjuk a látószöget, egyéni ízlésünknek megfelelően. Mivel a látómező nagyon lényeges, a rendszer nem igazán könnyíti meg a csapatok elhelyezését és a tűzerő összpontosítását, ráadásul joggal érezzük azt, hogy még így is behatárolták a lehetőségeink. Például nem szemlélhetjük az eseményeket egy bizonyos egység szempontjából. Tehát – már megint – szép, de semmi újdonság. Ráadásul olyan nehézsúlyú vetélytársak mellett, mint a *Dark Reign II* és a *Ground Control* (mindkettő a végsőkig kihasználja a 3D-s kameramozgatás lehetőségeit), az ember eltűnődik, miért nem tették egy kicsit használhatóbbá a dolgot. Jelenlegi formájában ugyanis nem több némi kozmetikázásnál.

Tankolj fel

Ahogy már mondtuk, a *Thandor* kifejezetten látványos. Az Innonics igazi nagyágyúkat vetett be a renderelésnél – minden járműnek, épületnek, fának és talajtípusnak megvannak a saját textúrakészletei, amitől végső soron meglehetősen valószerű kinézetet nyer a környezet. A robbanások is csemegének számítanak, az általunk valaha is látott legfényesebb pirotechnikai bemutatók egyikét produkálva. De amikor már kezdenénk ráizgulni a látványra, kiderül, hogy a játéktempó rettenetesen lassú. A terepjárók csigaként másznak előre, és a legegyszerűbb akadállyal is meggyűlik a bajuk. Grrrr.

A *Thandor* rendben van – csak éppen nincs benne semmi korszakalkotó. Ha szereted az egyszerű, „kösd össze a pontokat" típusú dolgokat, találhatsz benne némi élvezetet. Legtöbbünk számára azonban a *Thandor* a túl kevés és az is túl későn jött tipikus esete, ami szégyen, mivel az engine megbízható, a látvány korrekt és a felszín alatt rengeteg kihasználatlan lehetőség bújik meg. A részletekre fordított nagyobb figyelem és egy kis kísérletezés újszerű elemekkel – ennyi hiányzik ahhoz, hogy a *Thandor* több legyen a részei összegénél. Talán majd a *Thandor 2*-ben... PCF

A sztori

Néhány évvel ezelőtt (a mi szemszögünkből néhány év múlva) hatalmas háború zajlott/zajlik le az Ares néven koalícióban egyesült emberiség és a gonosz űrutazók, a Golrathok között. Aztán a koalíció torzsalkodó, hadakozó bolondok csoportjaira esik szét. A feladatunk az, hogy fegyverrel és diplomáciával újra összekovácsoljuk a galaxist.


A napi ajánlatban hatalmas bázisok szerepelnek, de ha meg akarjuk védeni őket, komoly összegeket kell költenünk a lövegtornyok kifejlesztésére.

Tankoljunk vagy hantoljunk?




✓ Mindig nagy öröm hatalmas, kirobbanó csatákban részt venni, és ezen a téren a *Thandor* nem is okoz csalódást. Néhány „Atyaisten, már megint jön a tankroham!" jellegű nyögést azért lehetett hallani az irodában, de van valami zsigeri élvezetet okozó abban, ha 14 ionágyús harckocsi menetel az elkerülhetetlen vég felé. Hurrahó!

✗ Manőverezés – még kimondani is sok, nemhogy végrehajtani. A *Thandor* egyik legnagyobb hibája akkor válik szembetűnővé, amikor a tankok kódorgó kismacskaként próbálnak – általában sikertelenül – eljutni az általunk kijelölt pozícióba.

Thandor: The Invasion

Jowood Productions (1) 351 3078
www.thandor.com
Ha csak így: P200, 32Mb
Ha tényleg: PII300, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

C&C: Tiberian Sun	90%
Ground Control	89%
Warzone 2100	89%
Dark Reign II	84%
Thandor: The Invasion	

Pro és kontra

- ✓ Nagyszerű látvány
- ✓ Laza kameramozgás
- ✓ Feldobja a fejlesztés
- ✗ Lassú tempó
- ✗ Rosszul tájékozódó egységek

Vélemény

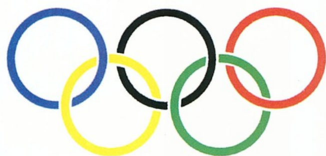
69%

divat

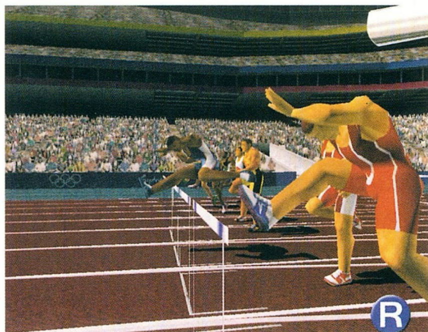
max

október

Sydney 2000



Kezdd el tornáztatni az ujjaidat – a billentyűzetrongáló sportjátékok műfaja újra itt van, és ínycsiklandozóbb, mint valaha.


A 100 méteres gátfutás. Éppen amikor úgy gondoltuk, ennél megerőltetőbb már nem is lehet, valami idióta megtoldotta a százméteres síkfutást néhány akadállyal.


Sprint százon. Ezt az eseményt a rajtnál a kiugrások, a célvonalnál pedig a mellbedobások teszik teljessé.

A sztori

Hálásak lehetünk, hogy a sportban sohasem áll meg a fejlődés. Ha az atlétika semmit sem változott volna a régi görögök óta, az olimpiát még mindig csak a férfiak nézhetnék, és ők is csak meztelenül. Ez azért nem lenne túl szép (bár a Fókusz ászai biztosan lelkesen rohannának tudósítani). Ma az olimpia már dollárok milliárdjait mozgató, milliók által nézett esemény.

Az olimpiákon fiatal férfiak és nők tolják egyre kijjebb és kijjebb az emberi teljesítőképesség határait, döntik meg újra és újra a rekordokat, és itt szoktak a magyar úszók sikert sikerre halmozni.

A *Sydney 2000* 12 sportágában ti is követhetitek a példájukat, vagy ha nem sikerül, legalább a világ legnagyszerűbb atlétáinak sportcipőjébe bújhattok... Miközben egyik billentyűzetet a másik után vágjátok paffra.


Íme a gerely. Az igazán jó dobáshoz tökéletes nekifutás és nagyszerűen eltalált hajítószög szükségeltetik.

Mostantól kezdve nem bízhatsz meg a barátaidban. Hirtelen azon kapod majd magad, hogy gyanakodni kezdtél: nem szednek tucatjával vitaminokat? Átkutatod a szekrényüket, izomnövesztő szerek árulkodó dobozai után kutatva. És mi van, ha végső elkeseredésükben szteroidokhoz nyúltak? Vajon meddig hajlandóak elmenni az ún. cimborák, ha a kisujjuk megacélozásáról van szó? Mondhatják, hogy ez csak játék, szórakozás, de ki tudja, mi jár a fejükben, amikor egy kis olimpiai aranyvadászatra gyűlnek össze a PC körül. A *Sydney 2000* pont olyan, mint a valóság, de tényleg. A borítón ugyan a „sportszimuláció" felirat szerepel, de maradéktalanul átélhetjük, milyen érzés lehet az ellenfelek legyőzése az igazi súlyemelőcsarnokban, a futópályán vagy a gerelyhajító versenyen.

Köszöntünk a *Sydney 2000* világában, a legfontosabb olimpiai sportágak számítógépes reprezentációjában, amely ugyanolyan fizikai állóképességet követel meg az embertől és ugyanolyan kimerítő, mint a valóságban létező megfelelője. Így aztán sokkolóan nagy kihívást jelent. Még egyedül játszva is erőteljesen ösztönöz korábbi rekordjaink megdöntésére. De igazából akkor pörög fel, ha egy csomó ember gyűlik a PC köré, és speciálisabb sportágakban kezdik összeméri az erejüket. Repkedhetnek poénok, mehet a röhögés és a cikizés, de a lelke mélyén mindenki győzni akar, maga mögé utasítva az úgynevezett barátait, megsemmisítve és egyben porig alázva őket. A *Quake* deathmatch kiscserkészek vasárnapi kirándulása ehhez képest.

A legfurcsább az egészben az, hogy a mágikus összetevő, az a bizonyos valami,

Vajon meddig hajlandóak elmenni az ún. cimborák, hogy megacélozzák a kisujjukat? Mondhatják persze, hogy ez csak játék, de...

ami újra és újra a képernyő elé kényszeríti az embert, felpiszkálva, hogy minden számban tökéletesre fejlesse a tudását, egyáltalán nem új. A *Sydney 2000* minden ízében modern sportszimulációnak néz ki, tökéletes, mozgásrögzítéssel készült animációkkal, finoman kidolgozott sportolókkal és szellemesen kivitelezett 3D-s kamerarendszerrel. A felszín alatt azonban egy több mint 15 éves koncepció bújik meg.

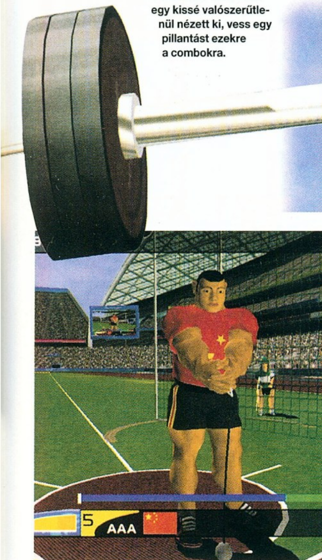
Fussatok csak, ujjak!

Az idősebbek talán emlékeznek azokra az időkre, amikor számolatlanul szórták az öt- és tízforintosokat a Konami *Track & Field* nevű gépébe. Volt benne egy rakás olimpiai sportág, és pár nyomógomb, amiken kékre-zöldre verhettük az ujjainkat – ugyanakkor lényegét tekintve pontosan ugyanolyan volt, mint a *Sydney 2000*.

Az 1980-as évek számítógépein edződött játékosok is biztosan találkoztak valami hasonlóval. A *Daley Thompson's Decathlon* nagy színvonal-emelkedést jelentett a Konamihoz képest, az Epyx *Summer* és *Winter Games* sorozata pedig az őrült billen-

Ha szerinted Lara Croft egy kissé valószerűtlenül nézett ki, vess egy pillantást ezekre a combokra.

Bár a fő eseményeket mutató kameraállások közül néhány nem annyira kiemelkedő, a cut-scene-ek és az ismétlések mindig fantasztikusak.



Kalapácsvetés. Itt kezdenek bedurvulni a dolgok, mivel egyszerre kell figyelni a dobás magasságára, szögére és irányára.

tyűzetcsapkodás helyett a jó időzítésre helyezte a hangsúlyt. Még a PlayStationre készült *Parappa the Rapper* is mutat hasonlóságokat ezzel a vonulattal (bár semmi köze sincs a sporthoz).

Vegyünk egy csipetnyit az Epyx-féle dologból és egy nagy adagot a *Track & Field/Decathlon* stílusú játékokból, keverjük őket össze, és nagyjából már meg is kaptuk a *Sydney 2000*-et. Végső soron azonban kit érdekel, mennyire régi az alapötlet, ha a megvalósítás ennyire jó és ennyire hihetetlenül élvezetes? Ráadásul mivel jelenleg nagyon kevés ehhez hasonló játék van a piacon, és a sportszimulátorok láthatólag csak arra koncentrálnak, hogyan tudnák a tavalyi foci-formulát átdolgozni, a *Sydney 2000* tulajdonképpen frissnek és újszerűnek tűnik.

Tehát akkor a billentyűzetrongálásról. Nézzük, hogyan zöldíthetjük be az ujjainkat. Az egyes olimpiai sportágakhoz – a *Sydney 2000*-ben 12 szerepel – a szükséges mennyiségű joystick illetve nyomógomb tartozik. Ezekkel szimulálták a valódi versenyszámokban kulcsszerepet játszó, elengedhetetlenül fontos fizikai erőnlétet és a pontos időzítést. A 100 méteres sprinthez tehát két billentyű tartozik, ezek jelképezik a két láb izmait. A képernyőn látható atléta felgyorsításához egyszerűen csak felváltva kell csapkodni a gombokat. Minél gyorsabban csináljuk, annál fürgébben és kiegyensúlyozottabban száguld a versenyzőnk. Ennyi.

Képességekre izgulva

Igazság szerint egy ilyen irányítási rendszernek teljesen agyatlannak kellene lennie, és elméletileg csak nagyon kis teret hagyhatna a képességek fejlesztésére. Mivel azonban csak gyakorlással érezhetünk rá a szükséges biztos ritmusra, a folyamatos próbálkozás tényleg növeli az ujjaink teljesítményét. Bármennyire őrülten hangzik, a billentyűzetrongáló játékok kedvelői gyakran szoknak rá speciális testhelyzetekre – a törzsükkel, a kezükkel és a csuklójukkal megpróbálják megkeresni azt a mágikus pozíciót, ami lehetővé teszi, hogy zökkenőmentesebben és gyorsabban nyomkodjanak a többieknél. Az emberi test ilyesféle, meglehetősen absztrakt kicsavarása ugyanis tényleg stimulálja az energiákat, a készségeket és az elszántságot – mindazt, ami ahhoz kell, hogy a kiválasztott sportág királyává váljunk. Ki gondolná, hogy két darab nyomógomb és néhány kigyúrt ujj ilyen magasságokba röpítheti az embert?

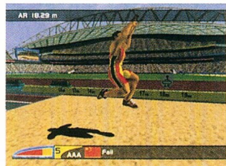
Ahogy már említettük, a *Sydney 2000* a *Summer Games* típusú játékokból is átvesz néhány ötletet, ami azt jelenti, hogy nem csupán kedvenc joystickunk vagy értékes billentyűzetünk szétkalapálásáról szól a történet. Majdnem, de mégsem teljesen. A 100 méteres sprintnél például van egy gomb, amivel a célban bedobhatjuk magunkat. Ezenkívül minél elegánsabb az adott versenyszám, a hangsúly annál inkább áttevődik a brutális erőről a jó időzítésre. Mire eljutunk a toronyugrásig, igazán kifinomulttá válik a dolog – tökéletesen időzített gyakorlatokat kell kiviteleznünk, a magas pontszámok elérése pedig sokkal inkább szellemi, és nem fizikai értelemben megerőltető feladat elé állítja az embert.

Néhány bonyolultabb kivételtől eltekintve a 10 további versenyszám valahol a kettő között van, és az egész éppen megfelelően (bár természetesen nem túlságosan) változatos. A 100 méteres gátfutás egyszerűen egy ugrás billentyűvel toldja meg a sima sprint készletét, a magasugrásnál viszont először jól be kell gyorsítani, és aztán néhány kitűnően időzített pöccintéssel kell átlendülni a léc felett. Ha rossz az időzítés, a világ legjobb nekifutása sem ér egy morzsányit sem. ▸



A toronyugrás. Válaszd ki a figurát, aztán készülj fel az egyik legszebb olimpiai versenyszámra.

Végső soron kit érdekel, mennyire régi az alapötlet, ha a megvalósítás ennyire jó és ennyire hihetetlenül élvezetes?



A hármasugrás. Nem vitás, hogy kecses, szinte balettszerű versenyszámról van szó, de ugyanakkor egymás után háromszor kíván tökéletes időzítést.



A magasugrás. Jó csinálni, még jobb nézni. A visszajátszások miatt legalább olyan szépen csillog, mint a nyakunkban lógó érmek.



Az agyaggalamb-lövészet. A leggyengébb versenyszám a játékban, annak ellenére, hogy fegyverek is vannak benne. És mi szeretjük a fegyvereket. Nagyon...

Szögezzük le!

A gerelyhajításnál az időzítés gombjával állítjuk be a dobás szögét. Itt a megszokott nekifutási szakaszt egy skála megjelenése követi, a lényeg az, hogy lehetőleg 45 fok körül hajítsuk el a gerelyt. Ha túl hamar engedjük el, alacsonyan fog repülni és hamar leesik; ha későn, eltrafálhatunk ugyan néhány galambot, de a távolság csak a nevetséges szóval lesz leírható.

Jöjjön a kalapácsvetés, ahol tovább bonyolódik a helyzet – a siker titka a jó gyorsítás, valamint az, hogy akkor engedjük el a súlyt, amikor a helyes irányban áll, de közben az ideális szögre is figyelni kell. Aztán ott van még a hármasugrás, amikor gyors egymásutánban három, pillanatok alatt változó skálával kell megbirkózni, ügyesen kiszámítva az elrugaszkodások helyét. Folytassuk a sort a 100 méteres úszással, ahol a cikk elején emlegetett sprintszámok egyszerű, váltott csapkodásos módszere tér vissza.

A sort a súlyemelés és a teremkerékpározás folytatja, hasonló kézcsontfájdalmakat okozva – ezeket az agyaggalamb-lövészet és a kajakozás követi. Az eredetiség itt is kirándulni ment, mivel mindkét esetben az 1980-as évek olimpiás programjainak jól bevált kliséi köszönnek vissza. A koordináció fontossága – a korong befogása a puskával az előbbiben, és a küzdelem a folyó áramlataival az utóbbiban – azonban végső soron további színekkel gazdagítja a programot.

Légy győztes!

Ha az arcade játékmód helyett az olimpiait választjuk, újabb összetevők gazdagítják az összképet. Edzéseken és kvalifikációs versenyeken kell részt vennünk, mielőtt egyáltalán beleszippanthatnánk az olimpiai döntők levegőjébe. Az egyes sportágakban induló versenyzők alapból is félelmetesen tehetségesek (ezt az erőnlétük, az ügyességük és a moráljuk jelzi) és az extra edzés csak tovább pumpálja őket – minden versenyszámhoz háromféle módszer tartozik. Néhány sportág esetében alkalmazható ugyanaz az edzésmódszer, de még így is 20 miniprogramban vehetünk részt, a padon nyomástól és a merüléstől

Az emberi hajsza

Játszd végig az Olimpiát és az egyéni sikereid elkönyvelése mellett a legjobb pontszámaidat elküldheted a *Sydney 2000* honlapjára. Ami még ennél is sokkal jobb, lehetőséged van a játék aktuális helyzetének elmentésére. Ez létfontosságú, ha el akarsz merülni a *Sydney 2000* multiplayeres oldalának gyönyöreiben. Néhány játékos talán kissé furcsának találja majd, hogy szólóznia kell, mielőtt összemérheti a tudását a többiekkel, de ha meggondoljuk, hogy a sport világának szerves részét alkotja a kvalifikáció, máris érthetőbbé válik a dolog.



Az olimpia játékmódban egy háromrészes edzéstervvel turbózhatod fel az atlétákat.



A húsz erősítő program mindegyike a *Krypton Factor* stílusjegyeit viseli magán.



A finom grafikai részletek közé tartozik ez a kép-a-képben videoképernyő is. A tökéletes szögnél a képben megjelenik még egy kép.

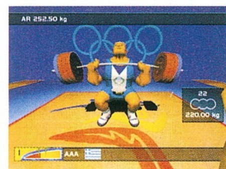
a rúdmászáson át az ugrálásig és a kacsalövészetig – mindegyik igyekszik még jobban kihasználni a jól ismert irányítási módszert a még tökéletesebb eredmények érdekében.

Igazából a 12-egy-csomagban formáció miatt nyerő a cucc. Külön-külön soha-sem tudnák megragadni a figyelmünket, de ha egyszerre mind a 12 a nyakunkba dől, bénultan állunk a lehetőségek előtt. Kb. a Rodolfó bűvészdobozok számítógépes megfelelőjének nevezhető a dolog. Az is segít, hogy az ATD fejlesztői poszt-FIFA stílusban prezentálják a programot. A kameraállások általában véve feldobják az atléták és a környezet 3D-s megjelenítését, miközben a kommentátorok, a visszajátszások és a többi TV közvetítést idéző kis részlet megnyugtatóan bizonyítja, hogy rengeteg időt és pénzt öltek a fejlesztésbe.

A mozgásrögzítéssel készült animáció szintén kulcsszerepet kap. Az ATD az Audiomotion nevű cég leányvállalata, mely Európa legnagyobb mozgásrögzítéssel foglalkozó stúdióinak ad otthont, és ez meg is látszik minden duzzadó izmon, olajozottan működő izületen és elegánsan kidolgozott manőveren. A finoman megformált atléták és atlétanők úgy dobbantanak, siklanak, csavarodnak és fordulnak, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, és egy pillanatra sem bizonytalanodnak el. Mi is kíváncsiak vagyunk, hogyan sikerült összehozni némelyik animációt. Szívesen megnéztük volna például, hogyan rögzítették az Audiomotion munkatársai a toronyugrás adatait. A dicsőséges animációk mellett a sportolók kinézete is nagy hatással van az emberre. Nyugodtan elfelejthetitek a durván megrajzolt lábakat, laposan textúrázott arcokat, valószerűtlen végtagokat. A *Sydney 2000* sztárjai finoman cizellált testű fiúk és lányok, meggyőzően kontúrozott izmokkal, hatásosan kidolgozott

A finoman kidolgozott atléták és atlétanők úgy dobbantanak, siklanak, csavarodnak és fordulnak, ahogy az a nagykönyvben meg van írva.

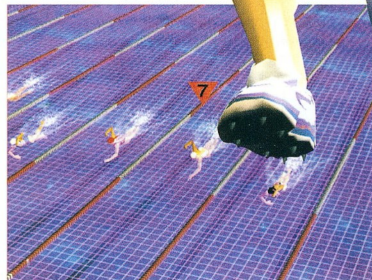
Ahoj, techno! Nézz felfelé és a gombok gyors nyomogatásával szeletelj a karjaiddal. Hurrá!



Súlyemelés. Ez a versenyszám vonultatja fel a legszebb karakteranimációkat, ráadásul igazi fizikai kimerültséget tud okozni.

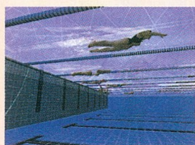


A befejező versenyszám, a kajak-szlalom. Gyors gombnyomogatás és pontos irányítás szükséges hozzá.

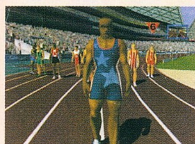


Gyorsúszás. Újabb brutális büntetést mérhetünk az ujjainkra. Ahogy az megszokott, a visszajátszások tényleg kihozzák a maximumot a látványból.

Arany vagy futott még?



Több versenyszám van benne, mint gondolnád (hacsak nem gondoltál rögtön 12-t) – vagyis a *Sydney 2000*-ben szakajtónyi olimpiai élvezet vár mindenkire. Minden sportághoz külön irányítórendszer és jól felismerhető ellenfelek tartoznak.



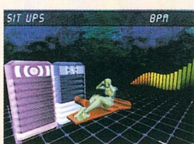
Ha kellemes emlékeid vannak a *Track & Field* játék kapcsán, imádni fogod azt a módszert, ahogy az *S2000* megjeleníti az eseményeket. Két gomb folyamatos nyomogatására elméletileg nem lehetne értelmes irányítási rendszert alapozni, de itt nagyszerűen működik, és még fizikailag is kimerítő.



A játékban való előrejutás nemcsak a gombok püföléséről szól. A toronyugrás, a kajak-szlalom és az agyaggalamb-lövészet például pihenőt hagy az ujjaknak, és inkább a klasszikus arcade nyomulásra helyezi a hangsúlyt.



Az atléták úgy rohannak, mint a szél, és úgy mozognak, mint az álom. Mivel rengeteg poligonnal és egyedülálló – mozgásrögzítéssel készült – animációval büszkélkedhetnek, a *Sydney 2000*-ben szereplő futók, testépítők, úszók, evezősök és lövészek igazán megkapó látványt nyújtanak.



Az olimpiai játékmód újabb kihívásokkal gazdagítja a kínálatot az edzések formájában. Újabb billentyűpüfölésre és ismét csak tökéletes időzítésre van szükség ahhoz, hogy letudjuk a fárasztó edzésmunkát és felpörgessük az atlétáink teljesítményét.



A *Sydney 2000* igazán a többjátékosos menetekben csillog fényesen. Nincs szükség modemre vagy hálózatra. Ehelyett egy csomó spant kell összegyűjteni a PC körül, és már kezdődhet is az öldöklő küzdelem. A hangulat garantált.

torzókkal, és hajlatokkal ott, ahol hajlatoknak kell lenniük. Ha benevezünk a súlyemelésbe, láthatjuk, hogyan erőlködik az aktuális sportoló, hogyan vág mulatságos, de roppantul precíz grimaszokat. Még a hátterek kidolgozottsága sem rossz – videoképernyők szolgáltatják a fent említett kép-a-képben effektust, a stadionok meggyőző kialakítással dicsekedhetnek, telepakolva nézőkkel, és mikrotextúrák teszik még realisztikusabbá a homokot és a füvet (ha a videokártya támogatja ezt az effektust). Noha az akciót nem követhetjük mindig a legelőnyösebb kameraállásból (elvégre az összes versenyzőnek egyszerre és tisztán kell látszania), legalább a visszajátszásokban lehetőségünk van jó néhány közeli nézőpontból és látószögből szemügyre venni a lezajlott eseményeket. Jelenleg nem igazán lehetne ennél látványosabb olimpiai játékot elképzelni.

Jöhet a tviszt

Igazából nem is kívánhatunk ennél többet egy olimpiai játéktól, és pont. Bár persze lehetett volna még párat csavarni a sportágak szimulációján. No és nem ártott volna még néhány belőlük. De a programban szereplő 12 – plusz a megvalósításuk – több mint elég kell hogy legyen mindenkinek. Mindössze az igazi sportolók neveinek hiánya idegesített minket – ezt nem vártuk volna attól a játéktól, amelyik a hivatalos *Sydney 2000* logót is tartalmazza.

Ez a program nem fogja megváltoztatni az életed. Nem muszáj mindenáron megszerezni. Még csak igazi mélységek sincsenek benne. Mindezek következtében néhányan biztos nem fogják szeretni, és nem értik majd, mi is a jó az egészben.

Jó apropó arra, hogy vegyünk pár üveg piát, áthívjuk a haverokat egy-két órára, és megpróbáljuk lenyomni egymást.

A többiek viszont valószínűleg veszik az adást és elfogadják annak, ami: a társaság összekovácsolójának, jó apropónak arra, hogy vegyünk pár üveg piát, áthívjuk a haverokat egy-két órára, és megpróbáljuk lenyomni egymást. Elvégre az internetes nyomulás jó, meg szép, meg minden, de az igazi mégis az, ha egy csomó ember gyűlik össze a gép körül. Ebben a kontextusban a *Sydney 2000* nem is annyira játéknak, hanem inkább társasági eseménynek számít. Ha „Kösz, megvagyok egyedül" típusú ember vagy, a végső pontszámból nyugodtan levehetsz 5 százalékot.

Az élénkebb társasági életet élők PC-je viszont valószínűleg iskola/munka/kocsma utáni összejövetelek fő szervezőpontjává változik az elkövetkező időkben. *PCF*

Sydney 2000	Napló		Pro és kontra	Vélemény
Eidos; (1) 461 5733	FIFA 2000	90%	✓ Olyan, mint az igazi	87%
www.eidos.com	Sydney 2000		✓ 12 jól kidolgozott versenyszám	
Ha csak úgy: P233, 32Mb	Sergei Bubka's Games	77%	✓ Különböző külsejű versenyzők	
Ha tényleg: P300, 3D gyorsító	Open Tennis 2000	72%	✓ Nagyszerű multiplayer	
	Sammy Sosa 2001	66%	✗ Nincs igazi változatosság és mélység	

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Turkáló

Mivel elege lett az asztalát elborító ektoplazmából, kedvenc munkatársunk vett egy kiszuperált mentőautót, és elindult irtó jó árakra vadászni. Hogy árakra? Akkor tehát mégsem a *Szellemirtók* következik…

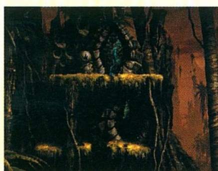
Oddworld: Abe's Exoddus

Ⓕ Replay — ⓘ www.infogrames.com

A jelek szerint a rejtvények megoldására kihegyezett játékok klasszikusnak tekinthető műfaja a végnapjait éli. Miután eltűntek az olyan ígéretes programok, mint a *Lemmings* (bár ez éppen kivételesen már a második 3D-s feltámadását éri meg), kénytelenek vagyunk rosszul összetákolt próbálkozásokkal beérni. Az egyetlen kivételt az *Abe's Oddysee*, valamint az ehhez készült nagyszerű folytatás jelentik. A történet Abe, egy lázadó szellemű mudokon rabszolga körül bonyolódik, aki megpróbálja megmenteni népét ördögi rabtartóitól.

Rengeteg vicces jelenet vár ránk, például az, amikor a cimboráink teljesen berúgnak a Soulstorm nevű kotyvaléktól (valószínűleg ez a mudokonok kedvenc piája), vagy az, amikor Abe hatalmas szellentésekkel gyűri le az ellenfeleket. Ezenkívül egy

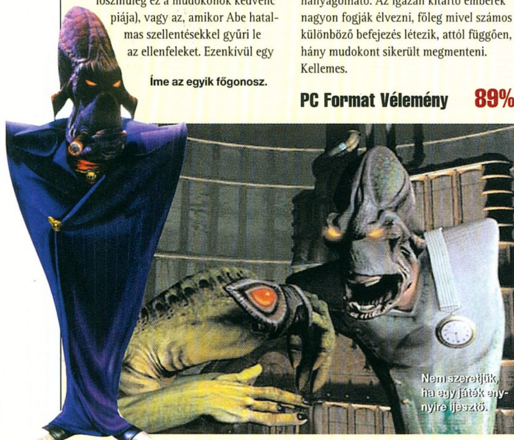
Íme az egyik főgonosz.



Ilyen és ennél még képtelenebb helyzetekbe kerülhetünk, ha nem vigyázunk.

csomó feladványt is meg kell oldanunk, és a játékban bejárható terület mérete sem elhanyagolható. Az igazán kitartó emberek nagyon fogják élvezni, főleg mivel számos különböző befejezés létezik, attól függően, hány mudokont sikerült megmenteni. Kellemes.

PC Format Vélemény 89%



Nem szeretjük, ha egy játék ennyire ijesztő.

Total Annihilation

Ⓕ Replay — ⓘ www.infogrames.com

Csak magunkat okolhatjuk. Ha nem lennénk akkora RTS rajongók, a *Total Annihilation* nem ért volna meg kb. 30 teljes árú kiadást, amelyek folyamatosan csábítgatták az embert meglehetősen drága bájaikkal, és az első árengedmények sem lettek volna olyan kis mértékűek, bár még mindig túl borsosak a magunkfajta alulfizetett figuráknak. Nos, mostanra valami megváltozhatott, ugyanis végre megjelent a program kellőképpen leértékelt változata. 3D-s grafikájának, többszintű pályáinak és kitűnő csapattípusainak köszönhetően azonban még mindig nagyágyúnak számít.

Egészen egyszerűen megfogalmazva: a *Total Annihilation* minden idők egyik legjobb valós idejű stratégiája. Ha nem a *Command & Conquer* után jött volna ki, valószínűleg gondolkodás nélkül a valaha készült legjobb játéknak neveznénk. Az előbb említetthez való erős hasonlósága miatt azonban egy kicsit muszáj elmarasztalnunk, de a világbajnok multiplayer így is a tökéletesség legfelsőbb szféráiba repíti. Tehát ha valós idejű stratégiára vágysz, ezt vedd meg. Nem fogsz csalódni.

Arany-érem PCFormat Október 2000



Na jó, a látvány talán nem egetverő, de a játék attól még király.

Ez a tank magáért beszél. Dafydnek kereszteltük el.



Jobb, ha vigyázol, ifjú jedi! A nagyszerű egységeidet támadás érte. Fedezékbe!

PC Format Vélemény 90%

Puzzle Price 3D range

A Midas Interactive ismét jó hírekkel örvendeztet meg minket – most éppen egy újabb olcsó programcsomaggal. Az előző, hasonló összeállítástól eltérően azonban ez a válogatás eléggé megnyerte a tetszésünket, ráadásul ha elosztjuk az árat, kiderül, hogy egy játékért mindössze egy-két ezrest kell leszurkolni. Megkapjuk az *Air Warrior III*-at, egy elég korrekt, jó multiplayeres lehetőségekkel felszerelt repülőgép-szimulátort, futurisztikus testvérével, az *Ultra Fighters*-szel együtt. A nem túl izgalmas *Thunder*-ben tankokat kell irányítani, csakúgy, mint a kissé jobban sikerült *Spearhead*-ben. Ha RTS rajongó vagy, biztosan értékelni fogod a *Seven Kingdoms Ancient Adventures*-t, a versenyprogramok megszállottai pedig a *Castrol Honda Superbike*-kal tölthetnek el néhány kellemes órát. A *Johnny Herbert's Grand Prix*-t viszont érdemes kihagyni, mivel nem igazán rúghat labdába az autóversenyek között. Vezetés szempontjából a *GP Rally* és a dicstelen *Final Racing* is gyanús egy kicsit. A lista végén szereplő *Carrier Strike Fighter F/A-18E* viszont szerencsére egészen jó, és bőven megéri az árát. Mindent összevetve elég vegyes képet mutat a dolog, ezért a vásárlást érdemes alaposan átgondolni. További információért ajánlatos felkeresni a www.gamesarena.com-ot.



A *Seven Kingdoms* igazán jól jön, ha már ki vagy éhezve egy kis *Warcraft* filingre.

PC Format A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Legizmosabb munkatársunkat jól felszereltük és elküldtük FPS tippeket gyűjteni. Miután hat golyót kapott a fejébe, megvizsgáltuk az agydarabkákat, és a következő információmorzsákat szedtük össze.

Hidden and Dangerous



Mennyire fantasztikus ez a játék! Már alig várjuk a folytatást.

Amint az köztudott, a *Hidden and Dangerous* az elmúlt év egyik legnagyszerűbb játéka volt, és egy első osztályú II. világháborús csavarral bolondította meg a mostanában divatos lopakodós, orvlövészkedős hóbelevancot. És a cím? Ez már mindennek a teteje. Veszélyesnek lenni önmagában is sok, de hogy ráadásul még el is rejtőzni? Ha nem tudnánk, hová bújt el a veszélyes elem, valószínűleg még azelőtt kiugranánk a bőrünkből, mielőtt ránk vetné magát, szabadon engedné vészterhes képességeit, és rengeteg egyformán halott darabra szabdalna minket. Hát, ennyire durva a dolog.

Először a menüképernyőn kell beírni az **iamacheater** szakkifejezést (vagy az **iamawinner**-t, attól függ melyik verzió van a birtokunkban). Ezután – játék közben – gépeljük be a különböző cheateket.

cantdie	Isten játékmód
goodhealth	100% életerő
openalldoor	Minden ajtó megnyílik
allitems	Megkapjuk az összes tárgyat
killthemall	Megöli az összes ellenfelet
gamedone	Teljesítjük az aktuális küldetést
resurrect	A csapattagok feltámadnak
funnyhead	Nagy fejek
debugdrawwire	Wireframe játékmód
laracroft	Alternatív egyenruha

Deus Ex

Egyesek szerint ez minden idők egyik legfantasztikusabb első személyű RPG-je. Vajon egyetértünk ezzel a kijelentéssel? A 42. oldalon minden kiderül, az értékelés elolvasása után pedig csaljátok keresztül magatokat a játékon a most következő gyönyörűségek segítségével. Hé, várjunk csak! A lényeg majdnem lemaradt. Szükség lesz egy kis ördögi szerkesztgetésre a **user.ini** fájlban (**deusex/system** könyvtár). Egy szabad billentyűt kapcsoljunk a beszédhez, az egyszerű megjegyezhetőség kedvéért legyen ez a [T]). Tehát: T=Talk. Ezután játék közben pöccentsük meg a [T]-t, töröljük ki a Say szócskát, és a csalások bekapcsolásához írjuk be a következőket:

```
set DeusEx. JCDentonMale
bCheatsEnabled True
```

A kívánatos hatás eléréséhez most már csak az alább olvasható kódok valamelyikét kell beadni. Éljen.

god	Isten játékmód
players Only	Az ellenfelek megbénulnak
invisible true/false	Láthatatlanság ki/be kapcsolása
behindview 1/0	Harmadik személyű nézőpont ki/be kapcsolása
fly	Gravitáció? Ugyan!
ghost	Falak? Ugyan!
walk	Gravitáció? Na jó.
iamwarren	Az EMP mező bekapcsolása
allskillpoints	Megkapjuk az összes létező képességpontot



A világ legjobb játéka. Ebben az évben mindenesetre még nem láttunk jobbat nála.

allweapons	Minden fegyver
allammo	Maximum lőszer
allaugs	Az összes alapszintű kiegészítő
tantalus	Megöli az aktuális célpontot
opensesame	Kinyitja a megcélzott ajtót
legend	Titkos menü
allhealth	Maximális életerő
allenergy	Maximális energia
allcredits	10 000 kredit
allimages	Az összes image
slomo #	Helyettesítsük a #-et egy számmal a játéktempó beállításához

Íme JC Denton. Őt irányítjuk a *Deus Ex*-ben. Sajnos olyan a hangja, mintha napi 10 doboz cigit szívna el.

Half-Life és Half-Life Opposing Force

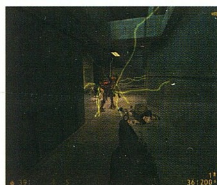
Ha nem angol testvérlapunk fantasztikus szerverén nyomod a *Half-Life*-ot (érdemes átböngészni a 126. oldalon található infókat), bizonyára még mindig a singleplayer verzióba vagy szerelmes. Hozzánk hasonlóan. Nos, ha segítségre szorulnál, megérkezett a felmentő sereg, néhány remek cheat formájában. Először a *Half-Life* parancsikonját kell módosítani, **hl.exe -console** formára, majd játék közben – a konzol lehívása után (nyomjuk le a [~] gombot) – beírhatjuk az itt következő kódokat:

sv_cheats 1	Csalások aktiválása
impulse101	Az összes fegyver, tele lőszerrel
/god	Isten játékmód
/noclip	Repülj körbe és sétálj át a falakon

Ha az *Opposing Force*-ban szeretnél csalni, a parancsikont egy kicsit máshogy kell átírni:

```
hl.exe -dev -console
-game gearbox
```

És kész. Egyszerű, nem?

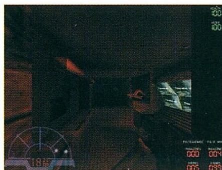


A világ második legjobb játéka, köszönhetően a *Deus Ex*-nek. Vagy mégsem?

Aliens vs Predator Gold

Legyünk őszinték, rendben? Ha egy valódi alient kellene megtámadnod, megtennéd? De nem ám. Az alienek ugyanis mutáns rémségek, vér helyett sav folyik az ereikben, és ha elfogadod az ebédmeghívásukat, azonnal leharapják az arcod. Ami pedig a predátorokat illeti – nos, ők legalább annyira veszélyesek, bár Arnie sikeresen lerúgta az egyikőjüket. Sőt, ha már itt tartunk, Danny Glover is elintézett egyet. Így aztán istennek hála az *AvP Gold* örömteli megjelenéséért, ami nemcsak azt teszi lehetővé, hogy egyszer s mindenkorra végezzünk a rettenetes szörnyekkel, de ráadásul még a kőkemény tengerészgyalogost is eljátszhatjuk benne. Az itt következő csalások aktiválásához szerkesszük át az *AvP* parancsikonját úgy, hogy a következőképpen nézzen ki: **avp.exe -debug**. Ezután menet közben hívjuk le a konzolt a [~] megnyomásával, és írjuk be a cheateket.


A valaha készült legijesztőbb játékok favoritja – és egyike a legnehezebbeknek.


Az alienek a leglhülyébb helyekről bukkannak elő. Még a plafonon is mászkálhatnak. Genyók.

Tengerészgyalogosoknak

MOTIONTRACKERVOLUME#	Megváltoztatja a mozgásérzékelő hangját
MOTIONTRACKERSPEED#	Megváltoztatja a mozgásérzékelő tempóját

Predátoroknak

GIMME_CHARGE	Feltölti az energiakészleteket

Alieneknek

COUCHMODE 0/1	Guggolás/kúszás ki- és bekapcsolása

Egyéb karaktereknek

ALIENBOT	Számítógép irányította alienek
PREDALIENBOT	Számítógép irányította predátor-alien
PRAETORIANBOT	Számítógép irányította prétor-alien
XENOBORG	Számítógép irányította xenoborg
GIVEALLWEAPONS	Az összes fegyver + lőszer
GOD	Isten játékmód
LIGHT	Kivilágított aura

Unreal Tournament

Bár a fent emlegetett munkatársunk nem túl udvarias véleménye szerint a *PCF* választása csak a *Quake III*-ra eshet, FPS tippgyűjteményünk nem lehetne teljes az *UT* nélkül. A kódokat azonban felesleges multiplayerben kipróbálni. Nem fognak működni, és ez nagyon hülye helyzeteket teremthet. Mi mindenkit figyelmeztettünk. Hozd le a konzolt (természetesen a [~] gombbal), és írd be az itt következők valamelyikét:

iamtheone	Csalási mód bekapcsolása
god	Isten játékmód
loaded	Minden fegyver
allammo	Maximális lőszer
ghost	Keresztülsétálhatunk a falakon
fly	Gravitáció kikapcsolva
walk	Gravitáció visszakapcsolva
playersonly	Megállítja az időt
behindview 1/0	Hát mögötti nézet ki- és bekapcsolása
addbots #	A # helyére írjuk be, hány a botot szeretnénk

Van egy titkos skin is – kizárólag a *Tournament* mániákusok kedvéért. Egy szövegszerkesztőben egészítsük ki a **user.ini** tartalmát a következő sorokkal. A fájl egyébként a **Tournament/System** könyvtárban rejtőzik.

```
[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True
```


Mostanában többet játszunk az *Unreal Tournament*-tel, mint a *Quake III*-mal. Ízlések és pofonok...

Quake III Arena

Minden FPS ősapja, őrült, vérszomjas majompofával és eszelősen száguldó, tömény nitroglicerinnel az ereiben. Ha jó vagy a *Quake III*-ban, keményebbnek számítasz egy vödör betonnál. Ha nem, bekeményíthetsz a következő single player csalások készletével. Először is, a fantasztikus filmbejátszások megtekintéséhez nyiss meg egy MS-DOS promptot, navigálj a *Quake III* könyvtáráig és írd be ezt:

```
Quake3.exe +seta
g_spVideos
"teirl\1\tier2\2\tier3\3\
tier4\4\tier5\5\tier6\6\t
tier7\7\tier8\8"
```

Ha az FMV-k kóstolgatása helyett inkább játszanál, hozd le a konzolt a [~] gombbal és gépeld be a következőket:


A világ legjobb multiplayeres játéka?

/iamacheater	Minden pálya 1-es szinten
/iamamonkey	Minden pálya 100-as szinten
/model sarge/krusade	Titkos sarge skin
/god	Isten játékmód
/allweapons	Minden fegyver


Ocsmány figura. Bár a fegyvere elég nagy.

/give allammo	Maximális lőszer
/give armor	Maximális páncél
/give health	Maximális életerő
/give quad damage	Quad Damage

Soldier of Fortune

Kanadában betiltották! A valaha készült leggyomorforgatóbb, a gyerekek egészséges fejlődésére legkárosabb és legveszélyesebb játékprogram! Vagy nem. Bár a kanadaiak nyilvánvalóan utálják, mi nem látunk semmi rosszat abban, ha digitális gonoszokat mészárolunk, még akkor sem, ha minden lehetséges alkalommal valami vöröses folyadék fröcsög a fejükből. A módszert tekintve az itt következő csalások nem nagyon térnek el a többitől. Szerkesszük át a parancsikont a következőképpen: **sof.exe +set console 1**, ezután játék közben hozzuk le a konzolt a jó öreg [~] megnyomásával, és írjuk be a kódokat:

heretic	Isten játékmód
phantom	Keresztülsétálhatunk a falakon
ninja	A lopakodás ereje
defaultweapons	Megkapjuk az alapértelmezett fegyvereket
elbow	Fegyverek 1-5-ig
bigelbow	Fegyverek 6-10-ig
matrix #	Az időskála változtatása (1-10)
killallmonsters	Pusztuljanak!


Digitális móka! Digitális gonoszokat lődözhetünk digitális fegyverekkel.

PC Format A sokoldalú PC magazin

Próbák & Tesztek

A szerkesztőségbe ki-be suhanó, különös alakú dobozokat hurcoló főtesztelőnk ebben a hónapban kiérdemelte az „Aki a Legkevésbé Ér Rá Kávét Főzni" díjat. A mázlista.

Senkit sem kíméltünk

A monitorteszt nehéz dolog. Talán az volt a legnehezebb, amikor a kipróbálandó berendezéseket behordtuk a szobába. Így hát gondolj ránk, amikor panaszra biggyeszted a szádat, mert egy szem monitorodat odébb kell raknod, amíg anyukád port töröl. Mi 18-szor futottunk be, majd üres kézzel ki, mire az összes gép helyre került. De neked már nem marad más feladatod, mint kényelmesen elterpeszkedni és a kedvenc hűsítőd (vagy lélekmelegítőd) társaságában elolvasni Monitor Szupertesztünket. Minden információt eléd tárunk, amire a következő monitorod megvásárlásához szükséged lehet. Arra pedig ne is gondolj, hogy miután ennyit cipekedtünk, esetleg átlapozod a cikket, mondván, most úgysem akarsz venni semmit. De igenis akarsz! Na jó, beszéljünk másról! E hónapban is tallóztunk a hazai piacon és belekóstoltunk egy-két magyar multimédia programba. Lelkünk dagadt a büszkeségtől: még mindig működnek a híresen jó minőségű magyar szürkeállományok (nem a vám kikerülésével beérkező termékekre gondolok). És találtunk egy olyan asztali DVD lejátszót, amely a megszokott jó tulajdonságokon kívül még MP3 lejátszására is alkalmas. De nem mutatjuk meg! Na jó, azért egy kicsit megmutatjuk... Igazság szerint le is teszteltük.

Na, ezúttal az időjárásról nem írtam, mert úgyse lehet tudni, milyen idő lesz akkor, mikor kezedbe veszed a lapot. Most süt a nap, de az mindegy, hiszen megígértem, hogy nem beszélek az időjárásról... Pedig tegnap esett.

Talán inkább lapozz!

PC Format A sokoldalú PC magazin Szuper Teszt

18 melák monitor sorakozott fel türelmesen a Szuperteszt alapos vizsgálatára várva, azzal fenyegetve a *PCF* csapatát, hogy kiüldöz bennünket a saját irodánkból.

70 Szuperteszt Monitorok

Az ismertetési politikánk

Ajánlott vétel – Arany-érem – PC Format A sokoldalú PC magazin – Október 2000

A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: „Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.



84 DiViDo

DVD és MP3 lejátszó egy dobozban!



82 VR szemüveg

Az új okulárék még mindig olyan hülyén néznek ki.



87 Rajzolótáblák

Húzzuk meg a vonalat a jó és a rossz között.



93 DTP körkép

Lásd viszont nyomtatásban a saját neved.

E havi ismertetők...

PC Format A sokoldalú PC magazin
Szuper Teszt

A nagy képség

Fotó: Amanda Thomas

Keresztbe áll a szemed a monitor állandó bámulásától? Akkor ideje upgradeelni a képernyőd, különben hamarosan nem fogod érzékelni a különbséget a 14 és a 21 col között. Megvakulsz, ugyanis.

Cikkünk szerzője az előző hónapot dobozolással töltötte. Megfenyegettük, hogy ha nem készül el időben, négy részbe vágjuk.

Az LCD képernyőket nem számítva a monitorokról nem igazán mondhatjuk el, hogy különösebben sikkes perifériák lennének. A processzorok fejlődéséről rengeteget hallunk, a legújabb 3D-s kártyákról is gyakran cikkeznek, de a monitorokat feltűnően nagy csend veszi körül. Ez nagy kár, hiszen a monitorunkat alighanem a PC-nk összes többi részénél gyakrabban használjuk.

Amennyiben annak idején „egészben" vettük a gépünket, valószínűleg egy 15 vagy 17 colos katódsugárcsöves (CRT) megjelenítőt kaptunk hozzá. Ezek a monitorok olcsók, de hajlott képernyőjük bizonyos fokú torzulást eredményez (különösen a sarkokban és a széleken). További gond, hogy ezek a monitorok visszaverik a körülöttünk lévő fényforrások fényét, ami hosszú távon nagyon kifárasztathatja a szemet.

A kisebb CRT-k nem kimondottan nagy felbontásúak. Hiába tud az új 3D gyorsítónk akár 2048x1536 képpontot is megjeleníteni, ha jó öreg 17 colosunkon a szövegek 1280x1024-en teljesen olvashatatlanná válnak. Váltani kellene... A kérdés csak az, hogy mire.

A jövő monitorai

Az egyik lehetőség, hogy beruházunk egy LCD monitorba. Ezeket flat panelnak is szokták nevezni, de a TFT és az Active Matrix is hasonló technológiát takar.

Bármi legyen is az elnevezés, az LCD monitorok többsége lenyűgöző paraméterekkel rendelkezik. A hagyományos megjelenítőkben lévő nagyméretű katódsugárcső hiányában az LCD képernyők könnyűek, laposak (némelyiket falra is lehet szerelni) és sem vibrálni, sem torzítani nem fognak. Nem véletlen, hogy mindenki a jövő monitoraiként tekint rájuk.

A végső döntés meghozatala előtt azonban nem árt meghallgatni az ellenérveket. LCD képernyőt gyártani nem tartozik a világ legegyszerűbb dolgai közé, hiszen gyakorlatilag minden pixel külön alkatrésznek tekinthető. Sajnos ez az áron is meglátszik: még a legkisebb, 1024x768-as felbontású LCD monitor is körülbelül négyszer annyiba kerül, mint

Hogyan teszteltünk?

A monitortesztelés meglehetősen szubjektív dolog, hiszen a konvergenciához vagy a képélességhez nehéz mérőszámokat rendelni. A problémát úgy próbáltuk áthidalni, hogy a megalapozottabb vélemény érdekében többféle tesztet is végeztünk, az alábbi sorrendben.

Minden teszt azzal kezdődött, hogy a monitor jelkábelét hozzákötöttük a tesztgépünkhöz, egy ATI Rage Pro videokártyával ellátott PIII-450-hez (azért döntöttünk az ATI kártyája mellett, mert digitális kimenet is volt rajta – ahol tudtuk, ezt használtuk).

Miután a monitorok bemelegedtek, kísérletezni kezdtünk a választható felbontásokkal, és igyekeztünk megállapítani, hogy mi az a legmagasabb érték, amelyen a monitor hosszabb ideig is használható. Ennek több értelmét látjuk, mint ha mindegyik modellt ugyanazon a felbontáson teszteltük volna, hiszen egy 21 colos monitort nem azért vesz az ember, hogy 1024x768-on szöveget szerkesszen vele. Ebből az üzemmódból próbáltuk azután kihozni a legjobbat a rendelkezésre álló beállítások segítségével.

Ezután minden képernyőt többféle szempontból leteszteltünk a *DisplayMate* nevű segédprogrammal (a részletek a **www.displaymate.com**-on olvashatók). A legfontosabb vizsgált területek a *DisplayMate* felosztása szerint a következők voltak: Képgeometria és torzítás, Élesség és felbontás, valamint Színvisszaadás és szürkeskála. A tesztek során a program különféle ábrákat rajzol a képernyőre, amelyek sokat segítenek a leggyakoribb gondok diagnosztizálásában.

Végül mindegyik monitort kipróbáltuk mindennapi helyzetekben, beleértve a szövegszerkesztést és a játékokat is. Az utóbbi teszthez az *Aliens vs Predator*t használtunk, amelynek változatos színeit komoly fegyvertény pontosan érzékeltetni.

egy hagyományos, 15 colos CRT. Egy 17 colos, 1280x1024-es felbontású LCD-ért pedig a kisebb képátlójú változat kétszeresét is elkérik, vagy még ennél is többet.

Sajnos néhány, a technológiából adódó kellemetlenségre is fel kell készülnünk. Az LCD képernyők pixelei például hajlamosak a „beragadásra". Ez egy vagy több képpont meghibásodását jelenti, melynek következtében az adott rész fehér marad, a mellette lévő jó pixelek színétől függetlenül. Erre való a garancia, mondhatnák sokan, pedig nincs igazuk. A legtöbb gyártó tíz hibás pixelt még normálisnak tekint, vagyis a jótállás erre nem vonatkozik.

A CRT esélyei

Az LCD-knek tehát megvannak a maguk problémái, és bár az áruk egyre alacsonyabb, a legjobb modellek még mindig drágák a legtöbb felhasználó számára. Bánkódni azonban így sem kell, hiszen a hagyományos CRT-k is jó alternatívát kínálnak.

A minél laposabb képernyőt a gyártók több módszerrel próbálják elérni. Az olcsóbb technológiát FST-nek (Flat Square Tube) hívják – ez még nagyon messze van a lapostól, de már ezzel az eljárással is jó monitorok készülnek.

Aki valóban sík képet akar, annak képernyőráccsal készült megjelenítőt kell választania. Ezekben a monitorokban az elektronokat egy vékony, függőleges fémszálakból álló rácsozaton lövik keresztül. Az ilyen elven működő megjelenítők lapos, tiszta és torzításmentes képet adnak, de mivel a rácsot két függőleges merevítőszál tartja a helyén, a képernyőn két halvány vonal fut végig. Ezek láthatók ugyan, de az esetek többségében hamar hozzájuk lehet szokni.

A képminőséget rengeteg más dolog befolyásolhatja. Tesztünk során minden terméket egyező elvek alapján bíráltunk el, de vásárlás előtt nem árt pontosan meghatározni, mit várunk az új monitoruktól, hiszen az igények felhasználótól és felhasználási területtől függően is különbözhetnek. A „legjobb" monitort csak az összes szempont figyelembevételével lehet kiválasztani.

Zsargon

○ **Konvergencia:** A képernyőn minden pixel három pontból áll: egy pirosból, egy kékből és egy zöldből. Éles képet csak akkor kapunk, ha ezek pontosan befedik egymást. Az ettől való eltérést konvergenciahibának nevezzük.

○ **CRT:** A katódsugárcső angol nevének rövidítése. A hagyományos megjelenítőkben és a tévékben ezt a technológiát használják.

○ **Degauss:** A CRT-k elektronsugarakat lőnek a képernyőre. Ezeket más eszközök mágneses mezője eltérítheti, a sok monitorban meglévő degauss opciót használva viszont visszaáll az alapállapot.

○ **DVI (Digital Visual Interface):** A DVI a monitor felé irányuló jelküldés egyik módja. Mivel a jel digitális, a kép láthatóan élesebb, mint ha a hagyományos analóg jelküldést használnánk.

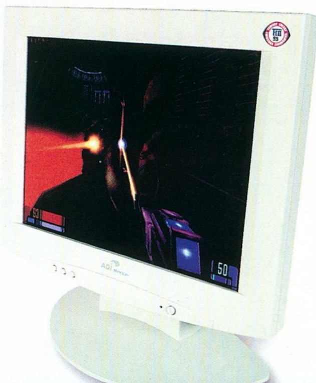
○ **Moiré:** Ha a monitoron vonalakat rajzolunk szorosan egymás mellé, vagy ha közelről nézünk egy apró lyukú rácsot, különféle hullámokat, mintázatokat láthatunk bennük. Ez a moiré effektus.

○ **OSD (On-screen display):** A jelenleg kapható monitorokon egy, a képernyőn megjelenő menürendszer segítségével változtathatjuk a különféle beállításokat. Ezt hívják OSD-nek.

○ **Egységesség:** Ideális esetben a monitornak egyetlen színárnyalat megjelenítésekor az egész képernyőn pontosan ugyanazt a színt kellene mutatnia. Ha ez mégsem így lenne, azt mondjuk, hogy a szín nem egységes.

○ **Látószög:** A legtöbb LCD képernyő nem minden szögből látható ugyanolyan jól. Ha nem szemben ülünk velük, a látható kép megváltozhat, vagy akár teljesen el is tűnhet. Minél nagyobb a látószög, annál jobb (de legjobb esetben is legfeljebb 160°).

ADI MicroScan A610



Az LCD-ké a jövő? Igen, csak nem az A610-é.

Amikor LCD monitort választ az ember, elvárja, hogy kisméretű és modern külsejű legyen. Az ADI vékony vonalaival és a teszt többi szereplőjéhez képest meglepően kis súlyával (4,5 kg) mindkét szempontból kiállja a próbát. Az A610-et még falra is szerelhetjük, bár ennek nem sok értelme.

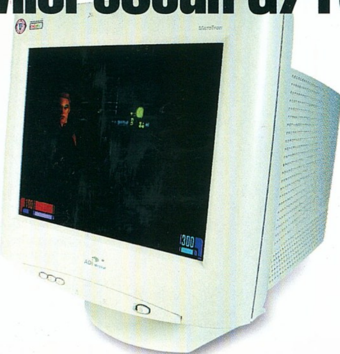
Az LCD monitorokkal kapcsolatban ugyanilyen „elvárás", hogy kis látószögűeknek kell lenniük, vagyis a középponttól eltávolodva a kép egyre kevésbé látszik. A MicroScan A610 azonban minden várakozást felülmúlóan 160°-os látószöggel kényeztet, vízszintes és függőleges irányban egyaránt. Ebben a tekintetben tehát ugyanolyan jó, mint egy CRT: akár egy egész focicsapat is köré állhat, mindenki pontosan fogja látni, mi van a képernyőn.

Legalábbis elméletileg. A gyakorlatban viszont az történik, hogy a színek meglehetősen életlenek a teszt többi LCD-jéhez képest. A világos háttéren megjelenő sötét betűk kissé elmosódottak, márpedig ha a szemünk érdekében vettünk LCD-t, az A610-zel csöbörből vödörbe kerülünk.

Sorra vettük a beállításokat, de a problémákat ez sem oldotta meg, hiába tetszetős az OSD. Tetszetős, de nem túl hasznos: van ugyan auto-adjust opció, de ez inkább ront a képen, mintsem hogy javítana rajta. Az ADI monitora kedvező árú és nagy látószögű, gyatra képminősége miatt mégsem ajánljuk.

ADI Microscan A610	Pro és kontra	Vélemény
£774.33 (kb. 333 000 Ft)	✓ Kis méret	69%
ADI (1) 222 6164	✓ Nagy látószög	
www.adimicroscan.com	✗ Életlen kép	

ADI MicroScan G710



Az éles, tiszta kép és a kiváló menürendszer miatt a G710-zel öröm a munka.

A legtöbb mai monitor nyomógombokkal működtethető OSD-t használ. Ez pontosabb ugyan, de nehézkesebben kezelhető, mint a régebben alkalmazott tekerőgombok. Az ADI MicroScan G710 szerencsés módon ötvözte a két módszert: a ritkábban használt beállítások, például a konvergencia vagy a moiré a remekül felépített menürendszerbe kerültek, míg az előlap alján a fényerő és a kontraszt szabályozására szolgáló tárcsákat találjuk.

A jó elrendezésnél már csak az volt jobb, hogy a beállításokat ritkán kellett használnunk. Az FD Trinitron Pure Flat képcső éles, tiszta és torzításmentes képet ad, amelynek elérésében sokat segít a magas képfrissítési frekvencia. Nekünk leginkább az 1152x864-es felbontás tetszett (99 Hz-en), de ha ez nem elég, 1600x 1200-ra is felmehetünk – a frissítés akkor sem csökken 75 Hz alá.

A színek azonban kissé tompának tűntek a riválisokhoz képest, és ezen semmilyen beállítással nem tudtunk változtatni. A G710-hez beépített mikrofont is kapunk, és némi felárért felcsatolható hangszórókat, sőt USB hubot is vehetünk hozzá. Ezzel nincs is baj, leszámítva talán azt, hogy ennyi pénzért az extráknak illene már eredetileg is a dobozban lenni.
A G710 jó benyomást tett ránk, de kicsit drágább, mint a konkurencia.

ADI Microscan G710	Pro és kontra	Vélemény
£269.08 (kb. 116 000 Ft)	✓ Kiváló OSD	75%
ADI (1) 222 6164	✓ Jó minőségű kép	
www.adimicroscan.com	✗ Drága	

Belinea 10 15 40



A 10 15 40 beépített hangszórókkal és DVI csatlakozóval próbálja ellensúlyozni a magas árat.

Egy LCD monitor már önmagában is elég kicsi, de a Belinea 10 15 40 kifejlesztői még tovább haladtak a megkezdett úton, és két beépített hangszóróval is hozzájárultak az asztalon uralkodó rendetlenség csökkentéséhez. Ez nagyon kényelmes megoldás, de ne feledjük, hogy az efféle hangszórók apró méretűek, kis teljesítményük (ezek itt 2W-osak) és bántóan fémes hangjuk van, vagyis nem zenehallgatásra vagy játékra találták ki őket.

Használat előtt azonban az üzembe helyezés következik, márpedig a 10 15 40-es (nem olyan, mintha valami PIN kód lenne?) ebből a szempontból nem annyira ergonomikus, amilyennek először látszott. A jelkábel az egyik oldalán van, a tápkábel a másikon, az audiocsatlakozóra pedig egy mélyedésben találtunk rá, némileg elrejtve. A képernyő mindazonáltal szépen jeleníti meg a szöveget, a képek viszont vagy túl fényesek, vagy bézsbe mennek át a fehér részeken, a kettő között viszont nem tudtunk egyensúlyt találni. Jó hír viszont, hogy a kitűnő OSD-nek és a tekerőgomboknak köszönhetően a beállítások könnyedén módosíthatók.

Van ugyan DVI csatlakozó, de nem tetszett, hogy a használatához el kell távolítani egy hátsó panelt, ami viszont nem könnyű feladat. Pedig ha ezen keresztül jelenítjük meg a képet, láthatóan javul a kontraszt és az élesség. A 10 15 40-es valamivel drágább, mint a többi LCD képernyő, de ha a grafikus kártyánkon van DVI csatlakozó, megéri megvenni.

Belinea 10 15 40	Pro és kontra	Vélemény
301 580 Ft + ÁFA	✓ DVI kimenet	79%
Belinea (1) 410 3147	✓ Hangszórók	
www.belinea.hu	✗ Drága	

Belinea 10 30 10

A NAGYON KEDVEZŐ ÁRÚ BELINEA 10 30 10 a monitorpiac alsó szegletét célozza meg, bár a gyártó cég ezt valamivel elegánsabban úgy fogalmazza meg, hogy a modell az „economy class"-ba tartozik. Az ár tehát alacsony, de elég jó minőségű-e a 10 30 10 ahhoz, hogy ezt válasszuk?

A készülék határozottan zömökebb ugyan, mint a legtöbb CRT, de sajnos ezáltal a látható képméret is lecsökken 15,9 colra. Sajnos az elérhető felbontások száma nem túl nagy, ráadásul az 1280x1024-es maximumot csupán 65Hz-en tudja megjeleníteni. Tesztjeink azt mutatták, hogy az 1024x768 vagy az 1152x864 jobb eredményt ad.

A Belinea monitorokkal kapcsolatban általánosan elmondható, hogy az általuk használt tekerők sokkal kényelmesebbek, mint a más termékeken látható nyomógombok. Sokan rondának gondolják ezt a megoldást, de a Belineák jól álcázzák ezeket a tárcsákat, így az OSD menü kényelmes kezelése nem válik a megjelenés kárára. Párhuzamos (parallelogramma) eltolásra vagy moirécsökkentésre nincs lehetőség, de az alapszintű beállítások jól működnek.

A Belinea 10 30 10-ben egy tisztességesen megépített monitort ismertünk meg. Hogy megéri-e erre lecserélni a jelenlegi képernyőnket, már más kérdés, de ha olcsó 17 colos monitort keresünk, vagy egyedül rakjuk össze a gépünket, a 10 30 10-zel érdemes számolni.



Ha kedvező árú, könnyen kezelhető, belépő szintű monitort keresünk, a 10 30 10 képében talán meg is találtuk.

Belinea 10 30 10 54 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Belinea (1) 269 0232/113 www.belinea.hu	✓ Olcsó ✓ Könnyen kezelhető OSD ✗ Kevés funkció	71%

CTX EX1300



Az EX1300-at egyedül lehetőleg ne emelgessük – komoly sérülés lehet a vége.

MILYEN MESSZE VAN A PC-D A BEjárati ajtótól? Van közben lépcső? Gyakran rossz a lift? Hány szomszédod van, aki megállít, hogy megtudakolja a véleményedet a hétvége időjárásával kapcsolatosan? Ezek a kérdések eddig talán másodrangúnak tűntek, de vegyük csak meg az EX1300-at, és mindjárt elkezdhetünk gondolkodni rajtuk.

A nagy méret azonban nem jelent nagy felbontást: a CTX „csak" 1800x1440-re képes. Ez azonban csak 76Hz-en működik, ami nem sok, így inkább alacsonyabb felbontást (1600x1200) választottunk, 91Hz mellett. A legtöbb 21 colos monitor számára ez az optimális felbontás, és az EX1300 is kielégítően kezelte. A szövegek jól olvashatók, a játékok és a grafikus alkalmazások pedig sokat profitálnak a torzításmentes, 20 colos látható képméretű FST képernyőből. A színek néha tompának tűntek, de a képek megjelenítése általában elfogadható volt.

Egy ekkora monstrumba sok extra belefér, és a helyet az EX1300 is jól kihasználja: az analóg SVGA-n kívül öt BNC csatlakozót, sőt egy USB hubot is találunk. És mindezt kevesebbért, mint amennyit egy gyengébb LCD monitorért kérnek. Mindenki elgondolkodhat, melyik éri meg neki jobban.

CTX EX1300 269 000 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
CTX (1) 410 3147 www.ctxeurope.com	✓ Sok extra ✓ Éles kép ✗ Drága	84%

CTX PR705F

AZ ILYEN TESZTEKHEZ TÖBBNYIRE KRItikusan áll hozzá az ember, de az apróbb hibákat mindig az összhatáshoz viszonyítva kell elbírálni. A CTX PR705F kitűnő példát szolgáltat erre.

Hogy miért? Mert a PR705F-fel kapcsolatban hosszú listát készíthetnénk a kisebb problémákról. A készülék először is mélyebb, mint kellene, vagyis rengeteg helyet foglal. A merevítőszálak árnyéka gyakran látható, márpedig ez könnyen elvonhatja a figyelmünket. A PR705F maximális felbontáson (1600x1200) csupán 65 Hz-et tud, és sem DVI, sem USB csatlakozó nincs rajta.

A valódi kérdés azonban az, hogy mennyire fontosak ezek az összkép szempontjából. A legtöbb 17 colos monitor méretes darab, és a képernyőrácsot használó megjelenítőknél a merevítőszál látványa sem ritka jelenség. Ehhez jön még, hogy az 1600 x1200-as felbontás bőven elég egy 17 colos monitorhoz, a DVI csatlakozóval pedig amúgy sem megyünk semmire, ha a grafikus kártyánk nem támogatja.

Ha viszont az igazán fontos tulajdonságokat vesszük számba, rögtön egy kiváló monitor áll előttünk: a szövegvisszaadás kimagasló, a színek erőteljesek, a képek élesek és torzításmentesek. Az OSD-t a szokásosnál könnyebben lehet használni, és ez még akkor is jó hír, ha egyes beállítások hiányoznak. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a PR705F tesztünk legolcsóbb szereplői közé tartozik, még a jó tulajdonságok is rózsaszínebbnek tűnnek. Olcsó vétel, de megéri.



Néhány apróbb hiányosság nem halványíthatja el a PR705F-ről kialakított összképet.

CTX PR705F 89 980 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
CTX (1) 410 3147 www.ctxeurope.com	✓ Sok extra ✓ Jól olvasható szöveg ✗ Éles képek	80%

CTX PV510

Az LCD-monitorok kezelőszervei-nek megtervezése és elhelyezése komoly dilemma elé állítja a gyártókat, hiszen egyesek a nagy, könnyen használható gombokat, míg mások a kicsi, áramvonalas (de macerásabb) kezelőszerveket szeretik. A CTX PV510 tervezői azzal próbálták átvágni a gordiuszi csomót, hogy a gombokat a monitor tetején helyezték el. A megoldás szellemes, csak az a baj, hogy ha nem akarunk felállni, az ujjbegyünkkel kell kitapogatnunk a megfelelő gombot.

Szintén tervezési hibára utal, hogy a PV510 hat kilogrammot nyom, vagyis tesztünk majd minden LCD képernyőjénél nehezebb (egyedül a Samsung SyncMaster 770 TFT súlyosabb nála, viszont az 17 colos). Nagy mérete ellenére az áramot külön tápegységről veszi fel, vagyis még egy apró fekete doboznak kell helyet találnunk az asztal alatt.

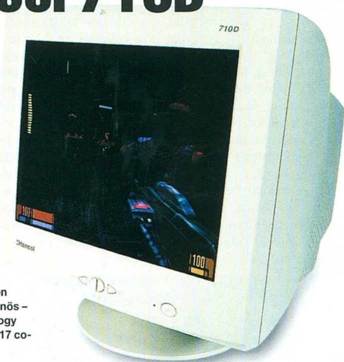
Az üzembe helyezés után viszont kellemes meglepetésben volt részünk: a PV510 éles, nagy fényerejű képet ad. A szöveg jól olvasható, és a képgeometriát vizsgáló tesztek sehol sem mutattak komolyabb torzítást. A színvisszaadást szintén megfelelőnek találtuk.

A képpel kapcsolatos egyedüli probléma igazából csak egy beragadt pixel volt a képernyő tetején – ez sajnos bármelyik LCD-nél előfordulhat. A CTX PV510-nek vannak ugyan furcsaságai, de mivel tesztünk legolcsóbb LCD monitora, hajlamosak voltunk többet megengedni neki.


A PV510-nek már valamivel barátságosabb az ára, ráadásul jól is néz ki.

CTX PV510	Pro és kontra	Vélemény
289 000 Ft + ÁFA CTX (1) 410 3147 www.ctxeurope.com	✓ Kiváló képminőség ✗ Gyenge OSD ✗ Nehéz	77%

Hansol 710D


A Hansol 710D-ben nincs semmi különös – hacsak az nem, hogy egy jó minőségű, 17 colos monitor.

A Hansol 710D különböző online boltokban már 200 font (kb. 86 ezer Ft) alatti áron is megvehető. Az ár tehát alsó kategóriás, de vajon maga a termék is az-e? Eleinte valóban így gondoltuk, pedig a 710D-t hiba lenne előre eltemetni. Elöljáróban annyit, hogy a maximális felbontás a megszokott 1600x1200. A látvány ilyenkor nem kimondottan ergonomikus, de semmivel sem rosszabb, mint a többi 17 colos monitor esetében.

Az 1280x1024 már sokkal barátságosabbnak tűnt, és a 85 Hz-es képfrissítés a villogási gondokat is megoldotta. A Dynaflat képernyő nem tartozik a leglaposabbak közé, de a visszatükröződést valóban csökkenti, és csak minimálisan torzít (főként a kép szélein).

A 710D a képminőségével is megüti a szintet: éles szövegkontúrjai és élénk színei efelől semmi kétséget sem hagytak. A nagyon sötét képek színei időnként egybemosódnak, de ez csak akkor okoz komolyabb problémát, ha grafikusi munkát szeretnénk végezni.

Jó benyomásainkat némileg megkeserítette, hogy az OSD menü használata közben gyakran nyomtunk rossz gombot. Talán bennünk volt a hiba, de mindegy is, hiszen valóban jó OSD-vel meglehetősen ritkán találkozni. A 710D kiválóan megfelel a mindennapi feladatokra, és egyáltalán nem bánnánk, ha nekünk is lenne egy ilyen.

Hansol 710D	Pro és kontra	Vélemény
£210 (kb. 91 000 Ft) Hansol www.hansol-uk.com	✓ Olcsó ✓ Jó képminőség ✗ Logikátlan OSD	84%

Hansol 2100A

Nem a Hansol az a név, amely legelőször az eszünkbe jut, ha a monitorokra gondolunk, de a cég jó úton halad afelé, hogy megváltozzon a helyzet. Hansol márkanévvel már eddig is sok jó minőségű, olcsó monitor jelent meg, de a cég a 21 colosok piacán eddig még nem volt jelen.

A 2100A-t ugyanaz a letisztult, tetszetős (na jó, a műfajhoz képest) design jellemzi, mint a Hansol 710D-t, és nem csupán egy nagyobb változatról van szó. Különbség viszont, hogy itt BNC csatlakozókat is kapunk. A cég látszólag nehezen tud zöld ágra vergődni az OSD-vel: a 2100-ban lévő verzió komoly előrelépés a 710D menüjéhez képest, és bár messze nem tökéletes, az új funkciók hozzáadásával (zoom, fókusz, konvergencia stb.) már valóban elvégezhető a legtöbb alapvető beállítás.

A maximális felbontás 1600x 1200. Jóllehet a kép ilyenkor sokkal jobb, mint ha valamelyik 17 colos monitoron néznénk meg ugyanezt a felbontást (főként a 85 Hz-es frissítés miatt), még mindig elég közel van az elfogadhatóság határához.

Az 1280x1024 viszont kiváló: mind a szöveg-, mind a képvisszaadás magas szintű. A színek fényesek és valósághűek, de az egységesség átlag alatti, és ezt a degauss sem tudta orvosolni. Egy 600 fontnál (kb. 258 000 Ft) is kevesebbe kerülő 21 colos monitortól azonban felesleges lenne tökéletességet várni. A 2100A-t érdemes számításba venni.


Ki mondta, hogy a 21 colos monitorok túl drágák? Nézzük meg például ezt...

Hansol 2100A	Pro és kontra	Vélemény
£586.33 (kb. 252 000 Ft) Hansol www.hansol-uk.com	✓ Kedvező ár ✓ BNC csatlakozók ✓ Jó képminőség	88%

Iiyama TXA3813MT

A MEGJELENÉS VALÓSZÍNŰLEG NEM ELhanyagolható szempont LCD monitor vásárlásakor, de hiába a modern külső, a jól kialakított design, ha a jel- és a tápkábel elrontja az egyébként látványos összképet. Az Iiyama valószínűleg pont erre gondolt, amikor a TXA3813MT-t egy levehető hátsó panellel látta el, amely alá behajthatók a ronda kábelek.

A beállításokat szokás szerint OSD menün keresztül végezhetjük, amelynek három kezelőgombja a képernyő alatt található. A menüben szöveg helyett apró ikonok vannak, de sajnos távolról sem egyértelmű, hogy melyik mit is csinál. Hozzá lehet szokni, de ez többnyire próbaszerencse alapon történik (a hangsúly leginkább a próbán van). A monitor egyéb tulajdonságai meglehetősen átlagosak: a látószög viszonylag nagy és a képernyő akár 30 fokos szögben is megdönthető, de az 5,2 kg-os súly ebben a kategóriában már nehéznek számít (a Sony megjelenítője például csak feleennyit nyom). Az alacsony áramfelvétel azonban elismerést érdemel: a 25W nem sokkal több, mint amennyit sok CRT standby üzemmódban elfogyaszt.

A képminőség nagyjából közepes: egyáltalán nem rossz, de nem is igazán kiemelkedő. Átlagos fényerő, se hús, se hal kontraszt és közepesen szép színek. Különösebb baj nincs a TXA3813MT-vel, de beleszeretni sem nagyon lehet.



Mit vár az ember egy LCD monitortól? Az exkluzív megjelenésen túl még sok minden mást is.

Iiyama TXA3813MT £769.63 (kb. 331 000 Ft)	Pro és kontra	Vélemény
liyama · (1) 302 8737 · www.iiyama.co.uk	✓ Kis fogyasztás ✗ Problémás OSD ✗ Semmi különös	70%

Iiyama Vision Master Pro 411



A Pro 411-nek nincs titkos fegyvere a 17 colos monitorok élet-halálharcában.

A VISION MASTER PRO VEGYES ÉRZELmeket váltott ki belőlünk. 17 colos képátlójához képest elfogadható méretű, és bár 95W-os teljesítményfelvétele kétszer akkora, mint egy átlagos LCD monitoré, a CRT-k kategóriájában nagyon jónak számít. A színek élénkek, a torzítás pedig a teljesen sík képernyőt adó Mitsubishi Diamondtron képcsőnek köszönhetően minimális. A látható képméret 15,9 col és a maximális felbontás (1280x1024) a 85Hz-et is elbírja, mi több, használható képet ad.

És most jöjjenek a negatívumok. Az áramfelvétel szabályozásának problémáira utal, hogy a Vision Master Pro képe megnyúlik és összemegy, akárhányszor átkapcsolunk egy sötét ablakról egy világosra, vagy fordítva. A merevítőszálak árnyéka fehér képernyő esetén sokkal jobban látható, mint a többi, képernyőrácsot használó monitornál. A kép pedig rendre elmozdul, ha felbontást váltunk, ami vég nélküli állítgatást eredményez.

Bár egyik probléma sem tragikus, bosszankodni azért lehet miattuk, különösen az új monitor vásárlása után érzett kezdeti lelkesedés elmúltával. A problémákkal valószínűleg az Iiyama is tisztában lehet, mivel nem kér nagyon sokat a Vision Masterért. A monitorpiacon azonban szerencsére nagy a tülekedés, márpedig ezért az árért jobb modelleket is adnak.

Iiyama Vision Master Pro 411 113 700 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
liyama · (1) 302 8737 · www.iiyama.co.uk	✓ Jó képminőség ✗ Gondok az áramfelvétellel ✗ Feltűnő merevítőszálak	65%

Iiyama Vision Master Pro 510

IGAZÁN NAGY MONITORT SZERETNÉL? A Vision Master Pro 510 bizonyára megfelel: ez a 22 colos képátlójú modell akkora, hogy az egész asztalt elfoglalja. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy a látható képméret ugyanúgy 20 col, mint a 21 colos monitorok többségénél.

Miután kivettük a dobozból (ez nem könnyű, hiszen 33 kg-ot nyom) és hozzákötöttük a PC-hez, rögtön előtűntek a nagy méret előnyei. A maximális felbontás 2048x1536, amelyhez ráadásul elfogadható, 80 Hz-es képfrissítési frekvencia járul.

A maximumot azonban a versenytársak többségéhez hasonlóan itt is problémásnak találtuk, így lejjebb mentünk 1800x1440-re, sőt időnként 1600x1280-ra. Ezután kipróbáltunk néhány belső nézetű lövöldözős játékot, de a nagy képernyő annyira betöltötte a látóterünket, hogy a végén elszédültünk. Akik érzékenyek az ilyesmire, legyenek óvatosak.

Néhány komolyabb alkalmazást elindítva viszont ismét örömmel láttuk, hogy a kép mozdulatlan, éles és jó a színvisszaadása is, a Diamondtron technológia pedig torzításmentes (és teljesen lapos) képernyőt garantál.

A szövegekkel viszont más a helyzet. A kisebb karakterek elmosódottnak tűntek, és ezen semmilyen beállítással nem tudtunk változtatni. A nagyobb betűk ellenben szépek voltak – vásárlás előtt mindenképp tegyünk próbát.



A Pro 510 nagy. Nagyon nagy. Erős asztal kell hozzá.

Iiyama Vision Master Pro 510 £757.88 (kb. 326 000 Ft)	Pro és kontra	Vélemény
liyama · (1) 302 8737 · www.iiyama.co.uk	✓ Nagy felbontás/frissítés ✓ Jó színvisszaadás ✗ A kisebb betűk homályosak	73%

LG StudioWorks 795FT+



A 795FT bebizonyítja, hogy a mutatós, lapos képernyő nem csak az LCD monitorok sajátja.

A LAPOS KÉPERNYŐJŰ MONITOROK rendszerint meggyőzően éles, torzításmentes képet adnak, de az LG StudioWorks 795FT+ már anynyira lapos, hogy első ránézésre kifejezetten homorúnak tűnik. Ez persze csak optikai csalódás, de eltart egy darabig, míg hozzászokunk a látványhoz. A lényeg, hogy ne hívjuk rögtön a forgalmazót.

Miután megszoktuk a laposságot, hamarosan az előnyeit is észreveszszük. A szövegek jól olvashatók, a képek tiszták és pontosak (még a képernyő sarkaiban is), a színek pedig egyszerűen lenyűgözőek.

A 795FT maximális felbontása 1600x1200; bár ezt 75 Hz-en is tudja, egy 17 colos monitor ekkora felbontásban nem használható, ezért – mint több más esetben is – visszamentünk 1280x1024-re.

A beállításokat a megszokott módon, OSD-n keresztül végezhetjük. A menü valamivel jobb, mint amilyenekkel máshol találkoztunk, de a monitorba süllyesztett hat apró gomb sokkal érzékenyebben reagál, mint kellene. Ezért aztán nem árt csínján bánni velük.

Az LG StudioWorks 795FT+ a magasabb árfekvésű 17 colosok közé tartozik, még akkor is, ha a hátulra épített négyportos USB hubot is számításba vesszük (ezért az árért már DVI csatlakozót is igazán elvártunk volna). A képminősége viszont kiváló, így érdemes körülnézni, nem kapni-e meg valahol olcsóbban.

LG StudioWorks 795FT+	Pro és kontra	Vélemény
115 390 Ft + ÁFA LG (1) 437 0400 www.lg.co.kr	✓ Teljesen lapos képernyő ✓ Kiváló képminőség ✗ Nincs DVI csatlakozó	83%

Philips Brilliance 150P



Ízléses külső, jó képminőség és extrák – a 150P-n nem árt alaposan elgondolkodni.

MENNYIRE FONTOSAK A MULTIMÉDIÁS képességek egy LCD monitor esetében? Csak azért kérdezzük, mert a Philips 150P két, egyenként 1W-os hangszórója első ránézésre nem sok jót ígért...

Ennek ellenére meglepően nagy hangerőt produkáltak, és mivel távol kerültek egymástól, a sztereó hangok is jól érvényesültek. A basszus hiánya miatt a zenehallgatás már kevésbé ajánlott, de általános célokra ezek az apróságok is megteszik. A mikrofoncsatlakozó pedig igencsak jól jöhet, ha az asztal alatt tartjuk a PC-t. A legfontosabb azonban nem a zene, hanem a képminőség. A 150P itt sem okoz csalódást: a kontraszt jó, a színek erőteljesek, a torzításra pedig csak teljes hiánya hívta fel a figyelmet. A meglepően széles látószögre (vízszintesen 150°, függőlegesen 110°) ezek után már szinte fogadni mertünk volna.

További erény a rendezett, könynyen kezelhető OSD, a hatékonyan működő auto-adjust gomb, a DVI csatlakozó, valamint az opcionális USB hub. Egyedül az OSD gombok designja nem tetszett: nem elég, hogy rondák, még logikátlanul is rendezték el őket. Az összképet azonban az ilyen apróságok nem tudják elrontani. A 150P ráadásul viszonylag olcsó is, így nem kétséges, hogy megéri-e az árát.

Philips Brilliance 150P	Pro és kontra	Vélemény
299 000 Ft + ÁFA Philips (1) 214 2392 www.pcstuff.philips.com	✓ Kitűnő képminőség ✓ Nagy látószög ✓ Jól működő auto-adjust	85%

Philips 201B





Fizikai paramétereit tekintve a 201B afféle könnyűsúlyú versenyző, de a képminősége osztályon felüli.

A MONITOROKKAL KAPCSOLATBAN SZIlárdan tartja magát néhány hipotézis. Olyanokra gondolunk, mint például hogy „a 21 colos monitorokat az átlagos felhasználók nem engedhetik meg maguknak" vagy hogy „mire lenne jó ez nekem, hiszen már amúgy sincs elég hely nálam az asztalon". De vajon megalapozottak-e az ilyenfajta előítéletek?

Nos, a 201B-t valóban hatalmas dobozban árulják, de az XtraSpace Designnak hála, a mélysége csupán 47 cm, így ez a készülék méltán nevezheti magát „a világ legrövidebb 21 colos monitorá"-nak. Nem sokkal kisebb, mint a többi hasonló méretű modell, de ez esetben minden nehezen megspórolt centinek örülni kell. A súlya pedig mindössze 21 kg, így a mozgatása sem jár együtt komoly hátizomhúzódással.

A 201B már jó ideje kapható, így a DVI csatlakozó hiányán nem volt mit csodálkozni. A fényerő és a kontraszt csupán átlagos, de mindezt jól kompenzálja, hogy az egyenletesség és a színek is kitűnőek, minek következtében a 201B hosszú idő után is kellemes látvány. Az OSD menü csak a legszükségesebbeket tartalmazza, ám a monitort külső szoftver segítségével, az USB csatlakozón keresztül is beállíthatjuk.

A legjobbat a végére hagytuk. A Philips hároméves garanciát vállal a 201B-re.

Philips 201B	Pro és kontra	Vélemény
261 400 Ft + ÁFA Philips (1) 214 2392 www.pcstuff.philips.com	✓ Csak 47 cm mély ✓ Ragyogó színek ✓ Hároméves garancia	91%

Samsung SyncMaster 770



Elsőrangú monitor, de ki az, aki hajlandó többet adni érte, mint egy komplett PC-ért?

Az LCD monitorok árszínvonala egyelőre nem kimondottan barátságos. Mégis egyre többen vannak azok, akik adott esetben 350 ezer Ft-ot sem sajnálnak értük. Na de hogy egy monitor kétszer ennyibe kerüljön?!

Mit mondjunk, az árcédula láttán nekünk is voltak kétségeink, de amikor a SyncMaster 770-et kibontottuk a dobozból, már éreztük, hogy ez más kategória. Egy 17 colos megjelenítőről van szó, amely 8 kg ugyan (kétszer annyi, mint az ADI MicroScan A610), de valahogy mégis mutatós. A felépítésre szintén nem lehet panasz: a képernyő a legkényelmesebb pozíció elérése érdekében könnyedén dönthető és forgatható.

A maximálisan 1280x1024-es felbontásra képes SyncMaster ebben az üzemmódban 66 százalékkal több képpontot jelenít meg, mint a 15 colos LCD-k, így a szövegek és a képek még élesebbek, még tisztábbak lettek. A színegyensúly szinte tökéletes - sokkal jobb, mint amire a többi LCD alapján számítani lehetett.

Az egyetlen problémát szokás szerint az OSD jelentette, amely ikonokat jelenít meg. Az ikonok között a monitor előlapján lévő gombokkal navigálhatunk, de az Auto funkció szerencsére mindent tökéletesen beállít helyettünk.

Nem vitás, ez egy lenyűgöző LCD monitor - no de ennyiért? Bár se USB hub, se DVI csatlakozó nincs rajta, óriási előrelépés a tesztben szereplő többi LCD-hez képest. Ha a pénz nem számítana, a SyncMaster 770-et választanánk.

Samsung SyncMaster 770 TFT 841 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Samsung (1) 322 2232 www.samsung.hu	✓ Nagy felbontás ✓ Jó képminőség ✗ Horribilis ár	80%

Sony SDM-N50



Az LCD monitorok szépségkirálynője. A többiek még csak meg sem közelítik az SDM-N50 kecsességét.

LCD monitort sokan csak státusszimbólumnak vásárolnak. Ha a megjelenést fontosnak tartjuk, a fekete-ezüst színben pompázó Sony SDM-N50-nél nem találunk jobbat.

A tetszetős külső használható belsőt is takar. A látványos monitorállvány hangszórót és a fejhallgató-kimenetet is tartalmaz, a képernyő pedig érzékeli a szoba fényeinek változását, és ez alapján állítja be a háttérvilágítást. Azt is észreveszi, ha nem ül előtte senki: ilyenkor elméletileg kikapcsol, bár ez a funkció nálunk nem igazán működött.

Másfelől nézve viszont a Sony LCD-je egyáltalán nem tűnik különlegesnek. Kicsi ugyan, de ez részben azért van, mert a kábelek (táp, jel, audio) egy viszonylag nagy adapterhez csatlakoznak, amelyet szintén el kell helyezni valahol. Bár két SVGA analóg bemenetet is találunk rajta (pl. ha a notebookunkat is erre kötjük), ennyiért már egy digitális bemenet is elvárható lett volna.

Az SDM-N50 az alapokat sem abszolválja az átlagosnál jobban - a képek élesek és torzításmentesek, de a színek tompák, a látószög kicsi és a képernyő időnként villogni látszott. Ha kedvező színben akarsz feltűnni mások előtt, ezt vedd meg, de ha magadnak akarsz jót, válassz egy másikat.

Sony SDM-N50 £1,291.33 (kb. 555 000 Ft)	Pro és kontra	Vélemény
Sony (1) 222 6164 www.sony.hu	✓ Ergonomikus design ✓ Éles képek ✗ Átlagos képminőség	76%

ViewSonic OptiSync PF77



Drága és unalmas megjelenésű, pedig ha közelebbről megnézzük, minőségi monitort ismerhetünk meg benne.

Esztétikus külsejű CRT monitor? Mindegy, hogy milyen díszítőelemeket használunk, aligha tudunk messzire kalandozni. A PF77 semmilyen engedményt nem tesz a megjelenésnek, inkább a funkcionalitásra összpontosít.

Itt van mindjárt a PerfectFlat képernyő, amely „torzításmentes képet" és „megdöbbentően élénk színeket" ígér. Az első kitétel meg is felel a valóságnak, a színvisszaadás viszont csak átlagos.

Az OptiSync PF77 maximális felbontása 1600x1200. Ez ugyanúgy nem használható, ahogy a többi 17 colos monitor esetében, bár a kép még így is jobb, mint a riválisok többségénél. A megemelt képfrissítési frekvencia magyarázat lehet erre: a PF77 a legnagyobb felbontásban 77Hz-re, 1024x768-ban viszont 118Hz-re képes.

Ha a grafikus kártyánkon van DVI kimenet, az OptiSync PF77 digitálisan is kaphat jelet (de csak 1280x1024-es felbontásig). Ez tekintélyes javulást fog okozni mind a megjeleníthető színtartomány, mind a kontraszt terén. A „megdöbbentően élénk" talán még így is erős kifejezés, de legalább egyértelműen látni, mennyivel jobb a DVI csatlakozó. A következő videokártya vásárlásakor gondoljunk erre is.

A digitális hókuszpókusz természetesen az árra is hatással van. Az OptiSync PF77 lényegesen drágább, mint a legolcsóbb 17 colos monitorok, de összességében megéri az árát. Nem árt azonban, ha vásárlás előtt magunk is megnézzük, milyen a képe.

ViewSonic OptiSync PF77 137 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
ViewSonic (1) 266 6059 www.viewsonic.com	✓ Minőségi DVI-s kép ✓ Magas képfrissítési frekvencia ✗ Drága	82%

A rideg tények

Termék	Képátló (ebből látható)	Max. felbontás	Frekvencia	Videobemenet	Multimédia	USB hub	Ár	Vélemény
ADI MicroScan A610	15 col (15 col)	1024x768	Hor:31.25-60.24kHz Ver:56-75Hz	Analóg SVGA	Nincs	Opcionális	kb. 333 000 Ft	69%
ADI MicroScan G710	17 col (16 col)	1600x1200x75	Hor:30-96kHz Ver:50-160Hz	Analóg SVGA	Mikrofon	Opcionális	kb. 116 000 Ft	75%
Belinea 10 15 40	15 col (15 col)	1024x768	Hor:30-61kHz Ver:56-75Hz	Analóg SVGA, DVI	2x 2W hangsz.	Nincs	301 580 Ft + ÁFA	79%
Belinea 10 30 10	17 col (15.9 col)	1280x1024x65	Hor:30-70kHz Ver:50-120Hz	Analóg SVGA	Nincs	Nincs	54 900 Ft + ÁFA	71%
CTX EX1300	21 col (20 col)	1800x1440x76	Hor:30-115kHz Ver:50-160Hz	Analóg SVGA, BNC	Nincs	Van	269 000 Ft + ÁFA	84%
CTX PR705F	17 col (16 col)	1600x1200x65	Hor:20-85kHz Ver:50-160Hz	Analóg SVGA	Nincs	Nincs	89 980 Ft + ÁFA	80%
CTX PV510	15 col (15 col)	1024x768	Hor:24-60kHz Ver:56-75Hz	Analóg SVGA	Nincs	Nincs	289 000 Ft + ÁFA	77%
Hansol 710D	17 col (15.9 col)	1600x1200x75	Hor:30-97kHz Ver:47-160Hz	Analóg SVGA	Nincs	Nincs	kb. 91 000 Ft	84%
Hansol 2100A	21 col (20 col)	1600x1200x85	Hor:30-107kHz Ver:50-160Hz	Analóg SVGA, BNC	Nincs	Nincs	kb. 252 000 Ft	88%
Iiyama TXA3813MT	15 col (15 col)	1024x768	Hor:30-107kHz Ver:50-160Hz	Analóg SVGA	Nincs	Nincs	kb. 331 000 Ft	70%
Iiyama Vision Master Pro 411	17 col (15.9 col)	1280x1024x80	Hor:30-86kHz Ver:50-180Hz	Analóg SVGA	Nincs	Nincs	113 700 Ft + ÁFA	65%
Iiyama Vision Master Pro 510	22 col (20 col)	2048x1536x80	Hor:30-130kHz Ver:50-160Hz	Analóg SVGA, BNC	Nincs	Nincs	kb. 326 000 Ft	73%
LG StudioWorks 795FT+	17 col (16 col)	1600x1200x75	Hor:30-96kHz Ver:50-160Hz	Analóg SVGA	Nincs	4 portos hub	115 390 Ft + ÁFA	83%
Philips Brilliance 150P	15 col (15 col)	1024x768	Hor:31-60kHz Ver:56-75Hz	Analóg SVGA, DVI	Mik., hangsz.	Opcionális	299 000 Ft + ÁFA	85%
Philips 201B	21 col (20 col)	1920x1440x60	Hor:31-107kHz Ver:50-160Hz	Analóg SVGA	Nincs	Opcionális	261 400 Ft + ÁFA	91%
Samsung SyncMaster 770 TFT	17 col (16 col)	1280x1024	Hor:30-81kHz Ver:56-85Hz	An. SVGA, 13W3	Opc. hangsz.	Opcionális	841 900 Ft + ÁFA	80%
Sony SDM-N50	15 col (15 col)	1024x768	Hor:30-61kHz Ver:50-85Hz	2x analóg SVGA	Hangszóró	Nincs	kb. 555 000 Ft	76%
ViewSonic OptiSync PF77	15 col (15 col)	1600x1200x77	Hor:30-90kHz Ver:50-180Hz	Analóg SVGA, DVI	Nincs	Nincs	137 900 Ft + ÁFA	82%

Összesítés

A monitorgyártóknak nem könnyű az élete: a piacon éles verseny folyik, és sokan készítenek minőségi termékeket. A felhasználók azonban örülhetnek a helyzetnek, hiszen egyre jobb monitorokat vehetnek, egyre kevesebbért.

Akkor hát, mit vegyünk? Ha a pénz nem számít, előbb a különböző technológiák között kell dönteni: LCD vagy 21 colos CRT?

E havi tesztünk bebizonyította, hogy nincs hiány jó képminőségű és színvisszaadású 21 colos monitorokban.

A legtöbben valószínűleg az előbbit választanák, de talán csak azért, mert a saját 17 vagy 19 colos CRT-jükkel hasonlítják össze őket. E havi tesztünk azonban bebizonyította, hogy nincs hiány jó képminőségű és színvisszaadású 21 colos monitorokban. Ezek lényegesen nagyobb felbontásra képesek, mint a 15 colos LCD-k, és általában kevesebbe is kerülnek.

Aki tehát hajlandó kétszázezer forintnál is többet adni egy monitorért, legjobban egy 21 colossal jár. Ezek nem a külsejükkel hódítanak ugyan, de a minőségük az utóbbi időben felfelé, az áruk pedig lefelé tart.

A legjobbak

Ha mégis LCD monitort szeretnél, az általunk teszteltek közül igazából csak kettő közül érdemes választani. A legtöbb felhasználó számára a Philips Brilliance 150P kitűnő választás lehet: a képminősége kiváló, az extrák (DVI, hangszórók) pedig nem sokat növelnek a még így is kedvező áron.

A külső különösen fontos az LCD monitorok piacán, és ha te is ezt tartod a legfontosabbnak, a Sony SDM-N50-nél aligha találsz szebbet.

Az alsóbb árrétegek felé haladva még inkább kiéleződik a verseny, így nagyon nehéz a választás. A legalsó árkategóriában a Hansol 710D-t hoztuk ki győztesnek, de ha valamivel több pénzünk van, válasszuk az LG StudioWorks 795FT+-t (USB hub van, DVI nincs) vagy a ViewSonic OptiSync PF77-et (DVI van, de drágább, és egyéb extrái nincsenek).

A 21 colos monitorok mindegyike érdekes volt valamilyen szempontból. Az Iiyama Vision Master Pro510 maximális felbontása 2048x1536, amit akár 80 Hz-en is használhatunk. Némi töprengés után végül a Philips 201B-nek adtuk a legmagasabb százalékot, elsősorban színhűsége és színeinek egyenletessége miatt (ez egy nagy képernyőnél különösen fontos). Ha ki tudod használni a BNC csatlakozót, vagy a Philipset túl drágának találod, válaszd inkább a Hansol 2100A-t. A tesztrésztvevői között a Hansolé volt a legolcsóbb 21 colos monitor, de ez nem látszik meg rajta, és ha elfér az asztalunkon, hasznos segítőtársunk lehet. *PCF*



A Philips Brilliance a DVI csatlakozó mellett beépített hangszórókkal is rendelkezik, de az ára az extrák ellenére sem veri az eget.

Overdose II

Tulajdonságok



- 128k Cache 'On-Die' (Celeron)
- 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 384MB bővíthető
- 3.5" FDD, 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Port Replicator opció
- Windows 98 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 3.2kg

Overdose Polo

- 12.1" HPA (800x600)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

319.900 Ft

Overdose II

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

399.900 Ft



Overdose II

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

449.900 Ft

Overdose II

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 700MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 6x DVD

529.900 Ft



GERICOM



Részletre is!

WEBBOY

Tulajdonságok



- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- 3D Full-Duplex hangkártya
- 128bit 2D&3D GUI Engine videokártya
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 98 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 315mm x 256mm x 39.5mm, 2.95kg

WEBBOY

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

399.900 Ft

Hydro-Speed

Tulajdonságok



- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 4MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 2xType II vagy 1xType III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB és S-Video kimenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 98 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- 305mm x 251mm x 38mm, 3kg

www.acomp.hu

Hydro-Speed

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 650MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 6x DVD

529.900 Ft

Millennium II

Tulajdonságok



- Mobil Intel Pentium III SpeedStep CPU
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 384MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- 3D Full-Duplex hangkártya
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Beépített sztereó hangszórók
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon csatlakozó
- 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- Windows 98 billentyűzet
- 2 gombos Touch pad
- Hordtáska
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

Millennium II

- 15.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 750MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD

849.900 Ft

Compugroup
1077 Budapest, Rózsa u. 35.
Tel: 351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu

Compugroup
6700 Szeged, Móra u. 38.
Tel: 06-62-556-310, -11, -12 szeged@compugroup.hu

Compugroup
9000 Győr, Nagy Imre u. 8.
Tel: 06-96-415-434, gyor@compugroup.hu

Mo-Ro
Szekszárd, Széchenyi u.

Spéci
Budapest XIV. Bánki Donát 62.
Tel: 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

ACOMP PÓLUS
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

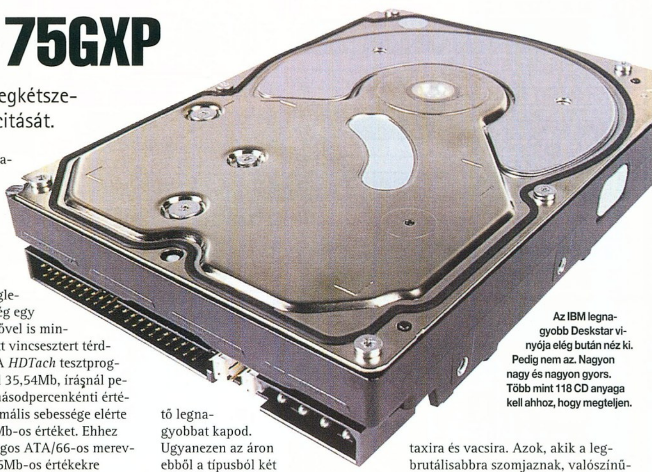
ANSAN COMPUTER
1119 Budapest, Bártfai u. 24.

ANSAN COMPUTER
5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu

ANSAN COMPUTER
9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

IBM Deskstar 75GXP

Ismét sikerült az IBM-es fiúknak közel megkétszerezniük a merevlemezek maximális kapacitását.



Az IBM legnagyobb Deskstar vinyója elég bután néz ki. Pedig nem az. Nagyon nagy és nagyon gyors. Több mint 118 CD anyaga kell ahhoz, hogy megteljen.

Az IBM TÁROLÓESZKÖZÖKKEL FOGLALkozó részlegén vannak a legjobb szakemberek. Mindig az IBM dicsekedhet a legnagyobb, leggyorsabb, legakármilyenebb vincseszterrel. Most éppen az új Deskstar 75GXP rendelkezik az IDE merevlemezek legfejlettebb technológiáival. Kapacitásában 15Gb-tól indul egészen a most tesztelt lemez félelmetes, 76,8Gb-os kapacitásáig, ami ebben a pillanatban a létező legnagyobb. Ezt a teljesítményt az ötödik generációs GMR (Giant Magnet Resistive, azaz Óriás Mágneses Ellenállóságú) fejek használatával sikerült elérniük, ami az adatokat példátlan sűrűségben képes a lemezre pakolni.

A meghajtó támogatja az ATA/100 felületű csatolókat (Ultra DMA/100, ha úgy jobban tetszik), amivel elméletileg 100Mb adat átvitelére képes másodpercenként. Természetesen ehhez kell egy ATA/100 vezérlő is, ami ma még egy kicsit nehezen beszerezhető, ugyanis csak a nemrégiben megjelent Intel 815 alaplapi chipkészlet támogatja ezt a szabványt. A három darab üveg lemez 7200-as fordulaton pörög, a vezérlőjén pedig találunk 2Mb cache memóriát is.

A vinyó gyors. Sőt, meglepően gyors. Még egy ATA/66 vezérlővel is minden eddig látott vincsesztert térdre kényszerít. A *HDTach* tesztprogram olvasásnál 35,54Mb, írásnál pedig 22,39Mb másodpercenkénti értéket mért. Maximális sebessége elérte a szédítő 60,2Mb-os értéket. Ehhez képest egy átlagos ATA/66-os merevlemez 28Mb/16Mb-os értékekre képes.

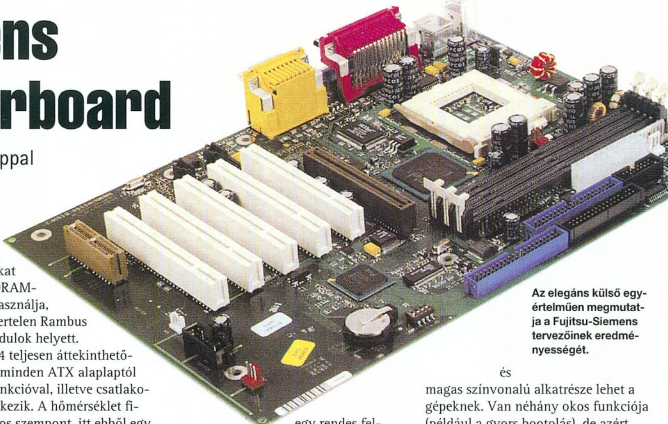
Valójában csak egyetlen problémája van. Az ára, ami nagyon magas. Bár egy kicsit talán filozófiai a kijelentés, de az ember azt kapja, amiért fizetett.

Aki nagy mennyiségű adatot szeretne a lehető legolcsóbban tárolni, az megtalálja a 20-40Gb-os lemezeket a piacon. Itt pedig a ma elérhető legnagyobbat kapod. Ugyanezen az áron ebből a típusból két 46,1Gb-ost lehet venni, sőt aki megelégszik az 5400-as fordulattal, annak marad még pár ezer forintja taxira és vacsira. Azok, akik a legbrutálisabbra szomjaznak, valószínűleg nem fogják az árát kétszer megnézni. Ez a legnagyobb és leggyorsabb. PCF

IBM Deskstar 75GXP 188 020 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
IBM (1) 311 5456 www.storage.ibm.com	✓ A legfrissebb, ATA/100 csatolójú ✓ A legnagyobb IDE vinyó ✓ Félelmetes teljesítmény ✗ Nagyon drága ✗ Gyorsan felmelegszik	84%

Fujitsu-Siemens D1184 motherboard

A Fujitsu-Siemens egy praktikus alaplappal bukkant fel a láthatáron.



Az elegáns külső egyértelműen megmutatja a Fujitsu-Siemens tervezőinek eredményességét.

MI A FENE!? EGY ALAPLAP, AMIT nem a Távol-Keleten készítettek? A Fujitsu-Siemens alaplapok ugyanis Németországban készülnek. Előzőleg csak vállalati ügyfeleknek árulták, de az új termékskála már mindenki számára hozzáférhető. A D1184 egy Socket 370 foglalatú alaplap, minden ilyen processzorral képes együttműködni, még az új Cyrixszel is. Az Intel alaplapjait kivéve ez az első olyan, ami az Intel 815-ös alaplapi chipkészletre épül. Nem találunk rajta jumpereket, csupán egyetlen DIP kapcsolósort, amivel a hardveres beállítást igénylő funkciókat szabályozhatjuk, mint például a BIOS jelszó ki- és bekapcsolása. A processzor órajelének szorzóját 1,5 és 7,5 között állíthatjuk. Egy AGP, öt PCI és egy AMR slotot találunk rajta. ISA slot nincs, de a modern rendszerek esetében már nem is szükséges. A normál SDRAM memóriákat három DIMM foglalatba helyezhetjük. Ez itt a lényeg, ugyanis ez az első alaplap, ami a 133 MHz-es Coppermine processzorokat a normál SDRAM-ok mellett használja, az eddig sikertelen Rambus memóriamodulok helyett.

A D1184 teljesen áttekinthetően néz ki és minden ATX alaplaptól elvárható funkcióval, illetve csatlakozóval rendelkezik. A hőmérséklet figyelése fontos szempont, itt ebből egy kifinomult és teljesen független kezelő és ellenőrző funkciót kapunk. Mivel nem a legfrissebb 815E készletet használja, ezért nincs rajta ATA/100 vezérlő, ami szomorú, hiszen lassan ez lesz az új szabvány. Sajnos a túlpörgetést és a 133MHz fölötti órajeleket sem támogatja.

Az alaplapon találunk hang- és videovezérlőt is. Nagy rejtély, hogy az Intel miért ragaszkodik a videovezérlők alaplapi támogatásához. Bár az alapvető funkciókhoz elegendő, egy rendes felhasználó mégsem fogja ezt használni. Legalább van AGP slot az alaplapon, amivel ezt kiküszöbölhetjük.

A Fujitsu-Siemens 815-ös alaplapja kétségkívül egy jól megtervezett és magas színvonalú alkatrésze lehet a gépeknek. Van néhány okos funkciója (például a gyors bootolás), de azért mégsem annyira rugalmas, mint reméltük. Drága is egy kissé, úgyhogy a kalandvágyók nem fognak beleszeretni. A túlpörgetők jobb, ha máshová tekintgetnek. PCF

Fujitsu-Siemens D1184 motherboard	Pro és kontra	Vélemény
Fujitsu-Siemens www.fujitsu-siemens.com	✓ Jó minőség és tervezés ✓ Rendes SDRAM-ot használ ✗ Alaplapi videó ✗ Felpörgetőknek nem jó ✗ Kissé drága	71%

Microlink ISDN 4U

Mintha a Dreamcast törvénytelen gyereke lenne, megérkezett az ELSA legújabb otthoni hálózati csomagja.

Az ELSA nem jeleskedik a PC perifériák terén, legalábbis ránézésre nem – az ISDN 4U úgy néz ki, mint a Sega legutóbbi játékgépe. De az Elsa szerencséje, hogy jó áron és nagyon jól működő dolgot kínál. Az otthoni gépedet ezzel az ártalmatlan szürke dobozzal összekötve létrehozhatod a saját kis helyi hálózatodat. „Hoppá!", kiáltasz fel erre. „Minek az nekem?" Azért, mert így te is részese lehetsz a többjátékosos küzdelmek őrületének. A házban lévő másik géppel összekötve játszhatsz a *Quake 3*-mal vagy bármi mással, ami támogatja a többjátékosos üzemmódot.

Az ISDN 4U segítségével négy számítógépet kapcsolhatsz össze, miután mindegyikbe tettél hálózati kártyát. Valamilyen oknál fogva csak két hálózati kártya és kábel található a dobozban, úgyhogy a többit neked kell beszerezned.

A köztünk lévő éles szeműek rögtön kiszúrták az I, S, D és N betűket a készülék dobozán. A gyanakvások eloszlatása érdekében közöljük, hogy az internetet ezzel ISDN-en keresztül is el lehet érni. Ez egy kicsit meggyorsítja az internetünket otthon (egészen addig, amíg elérhetővé válik az ADSL). Természetesen mindez azt is jelenti, hogy egyszerre négy PC-t köthetsz ISDN-en keresztül az internetre ezzel az egyetlen szerkentyűvel. Azért tartsuk azt is észben, hogy az ISDN internet előfizetés általában drágább. Persze azok az emberek, akiknek egynél több gépük van otthon, ezt valószínűleg már nem fogják számolgatni.

Már tudjuk, mire jó, de vajon milyen működés közben? Eltekintve attól, hogy egy hálózati kártyát kell installálni a gépekre, teljesen jó. Bár egy kicsit tovább tart a dolog, mint általában, de megéri a fáradságot. Nagyon jó móka más emberek ellen játszani a lövöldözős játékokat, és ha az interneten keresztül szeretnéd tenni mindezt, akkor az ISDN által az is sokkal élvezhetőbb lesz. PCF

Te ismersz valakit, akinek négy gépe van? Akkor légyszi küldd el nekünk a címét, meg hogy mikor nincsenek otthon...

Microlink ISDN 4U	Pro és kontra	Vélemény
£200 (kb. 80 000 Ft) ELSA www.elsa.com	✓ Otthoni hálózat ✓ ISDN port ✓ Többjátékosos móka ✗ Csak két hálókártya ✗ Trükkös telepítés	77%

Battle-Pak

Kösd össze a géped egy PC-vel vagy Macintosh-sal, és lőjétek egymást!

Természetesen egy számítógépes játék keretein belül! Nagyon utálnánk magunkat, ha ilyen brutális agresszivitásra buzdítanánk olvasóinkat. De a Farallon Battle-Pakja mögött ez az egyszerű ötlet bújik meg. Öt PC-t vagy Macet köthetsz össze vele és már kezdődhet is az *Unreal Tournament* party. Otthoni hálózatok esetében egy kicsit szokatlan a PC-k és a Macek összekötése, de ezzel a szerkezettel megoldható, sőt még fájlokat is másolhatsz köztük, feltéve, hogy megvan az ehhez szükséges program.

A doboz felnyitása után azonnal egyértelmű, hogy nem lesz nehéz telepíteni és beüzemelni. Sajnos, ami nem ennyire egyértelmű mindenkinek, hogy hálózati kártyákat is kell vásárolnia és telepítenie. Ha ezek megvannak, akkor minden rendben.

A Battle-Pakhoz egyetlen CD-t adnak, ami a *Quake III*, az *Unreal Tournament* és a *Freespace 2* játszható demóit tartalmazza, illetve még néhány olyat, amik a gyártó szerint a legjobb többjátékosos programok. A dobozban van két hálózati kábel is. Hogy miért pont kettő, az rejtély, hiszen öt portja van a szerkezetnek, de úgy látszik, ez már csak így van, az ELSA Microlinkhez is kettő kábel jár.

A hálózati kapcsolat jó, semmilyen problémával nem találkoztunk, még akkor sem, amikor Macen kezdtünk *Quake III*-at játszani.

A játékon kívül a Battle-Pakot használhatjuk más izgalmas dolgokra is. Ahogy már az előbb is említettük, másolhatunk fájlokat egyik gépről a másikra, legalább nem kell az elavult floppylemezekkel bíbelődni. Megoszthatunk hardvereszközöket is a gépek közt. Ennek legjobb példája, ha két géped van, de csak egyetlen nyomtatód. Így nem kell az egyik gépen elvégzett munkát átvarázsolni arra a gépre, ahová a nyomtató van kötve.

A Battle-Pak ilyen áron alkalmi vételnek számít. Ugyan a hálózati kártyákat még így is meg kell venni, de akkor sem lesz nagyon nagy a végösszeg. Abszolút megéri, ha több géped van otthon. PCF

Nem valami szép, de megváltoztathatja az otthoni számítógépezési szokásaidat.

Battle-Pak	Pro és kontra	Vélemény
£40 (kb. 16 000 Ft) Farallon www.farallon.com/uk/battlepak	✓ PC-hez és Machez is jó ✓ Hálózati játékokhoz ✓ Hardver- és fájlmegosztás ✓ Olcsó ✗ Nincs hálókártya hozzá	79%

i-glasses LC



A monitorok felbontásának megfelelő, lencsénként 180 000 képpont elég elképesztő.

Virtuális valóság? Amit a filmekben látni? Nos, már megint itt van, de ez egy kicsivel személyre szólóbb.

Az ára ugyan bankszámlákat megszégyenítő, de ami igazán meglepő ebben a valóságos virtuális csodában, hogy egész jól szuperál.

S-Video vagy kompozit bemeneten keresztül csatlakoztathatjuk hozzá valamihez, ezután pedig bármilyen TV vagy monitor képét meg tudja jeleníteni, függetlenül attól, hogy az számítógéphez, videomagnóhoz vagy DVD-lejátszóhoz csatlakozik. A 90-es évek elején ehhez még egy komoly méretű (és súlyú) sisakot kellett feltenni, ez viszont alig nagyobb egy vaskos szemüvegnél és a súlya is teljesen „gravitációbarát". A legjobb benne mégis a két kis kijelző felbontása – egyenként 180 000 képpont megjelenítésére képesek, ami a mai monitoroknak megfelelő érték. Így aztán elméletileg még tévénézéshez is nyugodtan használhatnád – a gyártó szerint a sugárzása is olyan, hogy nyugodtan használható annyi ideig, mint bármelyik hasonló eszköz, monitor vagy TV.

Amikor az ember felteszi ezt a szerkentyűt a fejére és összeköti egy PC-vel meg az Inter Trax 30 nevű szerkentyűvel, akkor a virtuális valóság hirtelen valóssá válik. Tíz évvel ezelőtt még az volt a gond, hogy elméletben szép volt a dolog, de a gyakorlatban az eszközök grafikai teljesítménye messze nem közelítette meg az elfogadható értéket (kivéve persze azok számára, akik megelégedtek a barna és lila árnyalatokkal). Mára már a képek forrása (mondjuk egy PII 266-os PC jó sok memóriával és egy gyors videokártyával) is megfelelő minőséget képes produkálni. *Unreal Tournament*-ben az élmény magáért beszél. Ahogy forgatod a fejed, úgy mozdul a kép, egyből kiszúrod a neked szánt rakétát. Minden ehhez hasonló játékban képes az egér szerepét átvenni, úgyhogy tényleg fantasztikus.

Persze még mindig bután nézel ki benne, de a virtuális valóság eszközeinek másodig generációjában jelenleg még az i-glasses LC és az Inter Trax 30 VR egység az egyetlen versenyző. PCF


Hát igen, még így is eléggé mókásan nézel ki, de próbáld csak ki *Unreal*-ben, garantáltan nem fogod elfelejteni.

i-glasses LC és Inter Trax 30 VR Unit
£999 (kb. 400 000 Ft)
Z-Net
(1) 345 8200
www.vrheadsets.co.uk

Pro és kontra
- ✓ Pihekönnyű
- ✓ Szuper felbontás
- ✓ Fantasztikusan működik
- ✗ Drága
- ✗ Vicces külsőt kölcsönöz

Vélemény
80%

Sony Memory Stick Walkman

Egy hordozható digitális zenelejátszó, ami nem ismeri a tömegek által annyira szeretett MP3 formátumot. Hmm, próbáld meg elképzelni.

Nos, nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Sony walkmanek már nagyon sok mindenen keresztülmentek a 70-es évek óta, amikor az első ilyen eszköz megjelent és a *Godzilla* után ez volt akkoriban a legnagyobb japán siker. Néhány évvel később követte a discman, majd a 90-es évek vége felé a MiniDisc.

A legfrissebb Sony termék pedig a Memory Stick Walkman. A cég bot memóriát (stick memory) használó szerkentyűi közül a legújabb. Természetesen ez a memória más elterjedt típusokkal (például Compact Flash) nem kompatibilis. A dobozban találunk egy lejátszót, egy 64Mb-os memóriát, USB kábelt, szoftvert, hálózati adaptert plusz egyéb kiegészítőket, mint például hordtáska. Az *OpenMG* program segítségével az összes CD lemezed felmásolhatod a gépedre, majd onnan USB porton keresztül lehet áttölteni a lejátszóba. Egyszerűen hangzik, nem?

Az is lenne, ha a számok rögzítése nem tartana olyan sokáig. Ennek oka, hogy az *OpenMG* program elég lassan képes konvertálni a zenéket a lejátszó által ismert Sony ATRAC3 formátumba. A legnagyobb probléma, hogy ez a walkman képtelen az MP3 fájlok lejátszására. Minden MP3-at át kell konvertálni ATRAC3 formátumba, ami természetesen időigényes folyamat.

Mindezek ellenére a program hihetetlenül egyszerűen használható. Háromféle üzemmódban rögzítheted a számokat – 132, 105 és 66kbps –, a minőség a számokkal együtt csökken. Az *OpenMG Jukebox* képes leszedni az internetről (CDDB) a zenéhez tartozó adatokat és automatikusan megjeleníti a lejátszó kijelzőjén az így begyűjtött információkat.

Az új walkman egy kissé drágának tűnik, de aki a legmodernebb technológiát szeretné használni, az valószínűleg nem fog kiakadni az árán. Viszont figyelembe véve, hogy egy elfogadható MP3-lejátszó árának kétszerese ez az összeg, valószínűleg a többség udvariasan elkerüli. PCF



Konvertálás nélkül nem tud MP3-at lejátszani, nem tudja a flash memóriákat használni. Akkor mit tud?

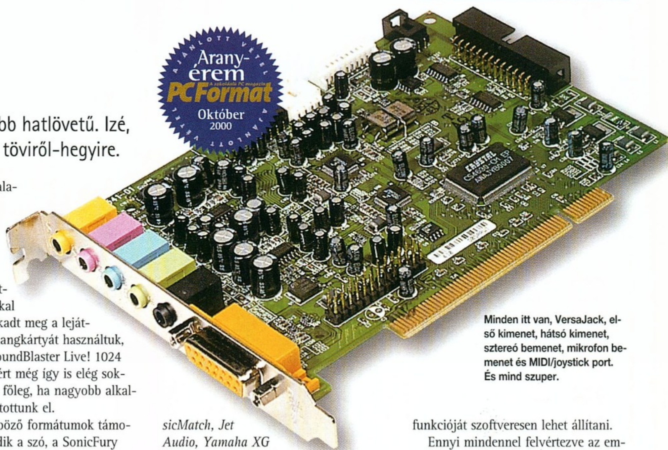
Sony Memory Stick Walkman 119 990 Ft + ÁFA
Sony
(1) 345 8200
www.sony.hu

Pro és kontra
- ✓ Szép külső
- ✓ Kényelmes méret
- ✗ Nagyon drága
- ✗ Inkompatibilis memória
- ✗ Konvertálni kell az MP3-at

Vélemény
70%

SonicFury

Zárd csak be a húgod a tévével, itt egy újabb hatlövetű. Izé, egy hatcsatornás csoda. Most végignézzük töviről-hegyire.



Minden itt van, VersaJack, első kimenet, hátsó kimenet, sztereó bemenet, mikrofon bemenet és MIDI/joystick port. És mind szuper.

A hangkártyák terén a VideoLogic eddig jól teljesített, de valahogy mindig csak a második maradt a híres-hírhedt Creative Labs és a Live! hangkártyák mögött. A SonicFury az, amivel ezen a helyzeten megpróbálnak változtatni a VideoLogicos fiúk. A piacon ez az első hatcsatornás hangkártya, úgyhogy sikerült előnyre szert tenniük a Creative-val szemben.

De mire jó egy hatcsatornás hangkártya? Nos, a DVD filmek idejét éljük, a számítógép áll az otthoni szórakozás középpontjában. Ha a filmeket maximálisan szeretnéd kiélvezni, akkor hatcsatornás hangfalrendszerre lesz szükséged. Persze van egy csomó alternatív megoldás, például a Digital Signal Processor (DSP), ami képes minden pillanatban megmondani, hogy mire szeretnéd használni és ehhez képest módosítani az erőforrások kihasználását. Például, ha olyan játékkal játszol, ami 3D hangokat támogat, de nincs benne MIDI zene, akkor a DSP a 3D-s hangzásra koncentrál, hogy a lehető legjobb minőséget érje el. Ugyanez igaz az MP3-ak esetében is, hiszen hallgatásuk közben, ha dolgozunk (akár csak szöveget szkrollozunk valamerre), akkor a zene megakadhat. A DSP elég jól működik. A P500-as tesztgépünkben sokkal kevesebbszer akadt meg a lejátszás, ha ezt a hangkártyát használtuk, nem pedig a SoundBlaster Live! 1024 kártyánkat. Azért még így is elég sokszor előfordult, főleg, ha nagyobb alkalmazásokat indítottunk el.

Ha a különböző formátumok támogatására terelődik a szó, a SonicFury akkor sem szégyenkezik. Minden nagyobb 3D hangszabványt támogat (EAX 2.0, A3D, I3DL2, DirectSound 3D, MacroFX, MultiDrive). A SonicFury programjába belepillantva azonnal kiderül, hogy nagyon sok effektet használhatunk bármilyen hangon, hangbemeneten. Ne felejtsük el a MIDI részét sem, ami 8 Mb-nyi beépített hangmintával és 64 hardveres és maximum 1024 szoftveres hanggal büszkélkedhet.

A SonicFury mellé hihetetlenül sok programot adnak. Többek között a *MusicMatch, Jet Audio, Yamaha XG Studio* programok teljes verziós változatát, így aztán biztos, hogy mindenki minden zenei igénye ki lesz elégítve. Sajnos játékok nem járnak hozzá. Az utolsó érdekesség a VersaJack, egy 3,5 mm-es aljzat, aminek funkcióját szoftveresen lehet állítani.

Ennyi mindennel felvértezve az ember azt várná, hogy az ára is nagyon magas lesz. Csakhogy ez éppenséggel fordítva van, a 30 000 Ft körüli ár teljesen baráti. Meg is döbbentünk rajta. Végül talán mégiscsak lesz miért aggódni a Creative-nak? PCF

SonicFury 26 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
VideoLogic (1) 322 2232 www.videologic.co.uk	✓ Hatcsatornás hangzás ✓ VersaJack ✓ Sok szoftver ✓ MP3 gyorsítás ✗ Nincs mellé játék	91%

HP DeskJet 950C

A küldetésed az, hogy nyomtass ki 11 oldalt egy perc alatt úgy, hogy a kollégáid ne vegyék észre.



Maximum a kétszínű külső miatt téveszthető össze egy Datsun Cherryvel.

A HP DeskJet 950C a tintasugaras nyomtatók akadémiáján – ha lenne olyan, akkor biztos – évfolyamelsőként végezne gyorsaságáért és csendességéért. Csendben és félelmetes sebességgel okádja magából a lapokat, és magas, ívelt külsejének köszönhetően önelégülten nézi az eredményt. A mechanika minden zümmögését elnyomja a nyomtatófej leheletnyi suhogása, amint a papír fölött száguld. Szinte elképzelhetetlen, hogy ennél csendesebb nyomtatót készítsenek, hacsak nem szerelnek hangtompítót a papírtálca fölé.

Az USB használatának és az egyszerű patroncserének köszönhetően nagyon könnyen és gyorsan üzembe helyezhető. Jó lenne a különböző színű tintákat külön tartályban látni, de ez csak a mi személyes problémánk, amit ellensúlyoz a robusztus első papíradagoló, amiben ráadásul külön hely van a 13x10 centis fényképek papírjának.

De a legfontosabb kérdés akkor is a teljesítmény, amit megnézve nem nagyon kell izgulni, idén még nem készült ilyen jó nyomtató. Ha elégedetlen vagy a zajos, lassú és tintafaló nyomtatóddal, amit évekkel ezelőtt vettél vagy kaptál a gépedhez, akkor íme kétszavas jótanácsunk: cseréld le! Az olcsó nyomtatók is lehetnek gyorsak és pontosak, de a 950C olyan minőségre képes, amit az ára is ígér. Az alap *Word* dokumentumokat olyan sebességgel nyomtatja ki, ami közelít a gyártó által megadott 11 lap/perces határértékhez, ráadásul annyira éles a nyomat, hogy a 2 pont magas betűk is olvashatók maradnak, pedig erre eddig csak a lézernyomtatók voltak képesek. A grafikákat is elég gyorsan ontja magából, bár kategóriájának nem a leggyorsabb nyomtatója, de a sebessége még így is messze elfogadható.

Viszont fényes papírra nyomtatva lealázza versenytársait. 2400x1200-as maximális felbontás, plusz rétegelés, úgyhogy kétszer meg kell nézni a nyomatot, mielőtt az ember észrevenné a pontokat a papíron. Nekünk ennyi elég. PCF

HP DeskJet 950C 86 100 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Hewlett Packard (1) 218 8800 www.hp.hu	✓ Gyors ✓ Lézernyomtató minőség ✓ Csendes nyomtatás ✓ Fénykép minőség ✗ Nincs külön színtartály	87%

DIVIDO ASZTALI DVD LEJÁTSZÓ

DVD lejátszók már a kezdetektől fogva léteztek asztali kivitelben, mára azt is megértük, hogy megfizethetőek lettek.

A számítógép-tulajdonosok már az első DVD meghajtók megjelenésekor olcsóbban juthattak ehhez a technológiához, mint az asztali, hagyományos videóhoz hasonlatos eszközök hívei. Míg egy gyors DVD olvasó már 25-30 000 Ft-ért beszerezhető, a nagy nevű asztali DVD lejátszók ára még mostanság is a 120-140 000 Ft-os nagyságrendben mozog, ezért hatott egészen frissítően a piacon olyan új asztali modellek megjelenése, melyek nevét nem igazán hallhattuk mindezidáig. A nagy ismeretlenből bukkant fel jelen tesztpéldányunk is, a DiViDo típusú lejátszó, amelynek talán elnevezése a legkevésbé sikerült paramétere – valljuk be őszintén, ehhez elég nehéz képzeletben komoly teljesítményt és jó minőséget párosítani.

A dolog megtévesztő voltát semmi sem bizonyítja jobban, mint a gyakorlat, mert a DiViDo nemcsak árával, hanem sokoldalúságával és minőségével is kiérdemelte a tesztelő stáb lelkesedését. A lejátszó mindazt tudja, amit a nagyok, azaz képes a DVD-Video formátumú lemezek lejátszására, kiváló minőségben, hibátlan menükezeléssel (ez például sok számítógépes lejátszószoftveren problémás lehet). Az audio CD-ket is lejátssza, akár nyomott, akár saját magunk által írt formátumban. Emellett olvassa a videó CD-ket is, itt sem okoz problémát sem az írható, sem az újraírható CD-RW médium. Ezek a funkciók jellemzőek a legtöbb asztali egységre, de a DiViDo kezében ott lapul még egy adu, amely csak az utóbbi időben kezdett megjelenni a neves készülékek repertoárjában is, ez pedig az MP3 állományok lejátszása. Ezzel kapcsolatban meglehetősen szkeptikusak voltunk, de a teszt során kiderült, hogy a technológia kiválóan működik. A CD-ROM behelyezésekor a lejátszó azonnal felismeri, hogy miről van szó, ha adat CD-vel találkozik, végignézi a rajta szereplő állományokat, hogy talál-e .mp3 kiterjesztést. Ha nem, kiadja a lemezt, de ha megvannak az állományok, a DVD grafikus menürendszere egy egyszerű fájlböngésző szerkezetet fog megjeleníteni. Itt ugyanúgy tallózhatunk a távirányítóval a könyvtárak és MP3 állományok között, mintha mondjuk Norton Commanderben keresgélnénk. A menü kizárólag azokat a könyvtárakat jeleníti meg, amelyekben szerepelnek MP3 fájlok és csak ezen állományok nevei jelennek majd meg a képernyőn. A lejátszó katalogizál is, beszámozza az egyes zenéket, viszont a neveknek csak az első 8 karakterét képes megjeleníteni, ez pedig némi kavarodáshoz vezethet. Ha megkerestük a meghallgatni kívánt állományt, a lejátszás kezdetekor még az MP3-ban tárolt ID szöveg is kiírásra kerül a képernyő alján, mint egy PC-s lejátszóprogramban.

A kissé lökött névvel rendelkező DVD lejátszó igen kellemes meglepetésként szolgált.



Az elképesztően idétlen hangzású DiViDo megnevezés egy kellemes asztali egységet takar.

A kellemes szolgáltatások mellett a minőség sem maradhatott másodlagos. A PAL és NTSC rendszert egyaránt támogató, 4:3 és 16:9 képarányt is ismerő készülék 27MHz/10 bites videó teljesítményével garantálja a tűéles képmegjelenítést, a jó minőségű hangra pedig a 96KHz/24 bites audio a garancia. A hang kivezetésére a hagyományos analóg sztereó mellett digitálisan is lehetőség van, így semmi akadálya a kőkemény, Dolby Digitalt támogató sok hangfalas rendszerek használatának, amelyek valóban moziteremmé varázsolhatják a nappalit.



A DiViDón minden otthoni rendszer számára találhatunk videokivezetést, van hagyományos RCA kompozit kimenet, a már régóta sok TV-n megtalálható SCART és a legjobb jelminőséget biztosító S-Video kimenet is. A készülék különböző drótokkal már kevésbé jól ellátott, bár a legáltalánosabb célra szolgáló RCA csatlakozót tartalmazza a doboz, az egzotikusabb kábeleket magunknak kell megvásárolnunk. Erre egyébként érdemes áldozni, mert az S-Video kimenet valóban szebb képet szolgáltat a kompozitnál, így akkor járunk a legjobban, ha a televízión szintén van ilyen bemeneti lehetőség.

A készülék a pusztán technikai érdekességeken kívül látványos lejátszási szolgáltatásokkal is rendelkezik. A menüvezérlés és jelenetekre ugrás ismerős lehet, de viszonylag új navigációs lehetőség a „markerek", avagy könyvjelzők lerakása. Ezzel bárhol megjelölhetjük a filmet, a könyvjelzőre később visszaugorhatunk – egy filmben akár 4-5 ilyen pontot is elhelyezhetünk. A másik keresési lehetőség a pontos időre ugrás, ezzel az általunk kiválasztott perchez és másodperchez állíthatjuk a lejátszást. Külön móka volt a Zoom funkció használata is, amellyel magába a filmbe vagy egyes kimerevített képkockákba nagyíthatunk bele, akár 8x-os nagyításig. A dolog teljesen olyan, mint egy képszerkesztőnél, ránagyíthatunk bármilyen apró részletre a filmben, a távirányító nyilaival pedig a képet körbegörgethetjük a képernyőn. A grafikus felület extra szolgáltatása a képernyővédő mód, amely megvédi a TV képernyőjét, ha hosszú ideig ugyanaz a kép (pl. az MP3 menü) jelenik meg a képen.

A kissé lökött névvel rendelkező DVD lejátszó igen kellemes meglepetésként szolgált, minden „beígért" funkciónak maradéktalanul eleget tett, nem is akármilyen minőségben. A DiViDo minket meggyőzött, ilyen áron meglehetősen jó vásár lehet, csak elegendő DVD filmre is legyen beruházási kapacitás... *PCF*

Az a régi jó régió

Ha DVD-ről esik szó, akkor nem kerülhetjük el a területi kódok problematikáját sem. Csúf dolgok ezek, amelyeknek elsődleges célja az lenne, hogy az egyes kontinensek más-más időben juthassanak hozzá premier filmekhez, a forgalmazók mozi ütemezését is figyelembe véve. A hangzatos elmélet gyakorlati következménye az, hogy Amerikában minden film előbb megjelenik, mint Európában, és ezeket a különböző területi kódok miatt itt meg sem lehet nézni. Mármint elvileg.
A számítógépes DVD olvasók jelentős hányadában a korlátozás kizárólag szoftveres jellegű, így azután a megfelelő ellenszer birtokában gyerekjáték a „kódtalanítás". Szerencsére az asztali készülékek tulajdonosai sincsenek reménytelen helyzetben, ha szeretnének egy kis friss, 1-es területi kódú anyagot bepakolni az olvasóba. Létezik hardveres kódtalanító megoldás is, bár némi pénzt azért fizetni kell a megfelelően ügyes szervizesnek, aki az átalakítást megejti. Azt, hogy ez mennyire szabálytalan, nem a mi tisztünk megítélni, ami biztos, hogy Párizsban a Champs-Élysées-n is lehetett olyan DVD lejátszót venni, ami valahogy elfelejtett tudomást venni ezekről a kódokról – minden bizonnyal az ilyen „félhivatalos" megoldásoknak volt köszönhető az is, hogy a helyi Virgin Megastore épületében több polcnyi 1-es területi kódú amerikai import mű is megtalálható volt...

A másik ilyen krónikus hasfájást okozó nyalánkság a Macrovision-féle elektronikus védelem, amely megakadályozza, hogy a képet videomagnón keresztülvezessük, azaz például VHS kazettára másolhassunk egy filmet DVD-ről. Távol álljon tőlünk, hogy ötleteket adjunk, de azt hallottuk valahol, hogy ez sem kőbe vésett korlátozás...

DiViDo asztali DVD lejátszó	Pro és kontra	Vélemény
71 920 Ft + ÁFA Sowah Kft. (1) 350 4539 www.sowah.hu	✓ MP3 lejátszás ✓ Gazdag funkciók ✓ Sok kimenettípus ✓ Szép távirányító ✗ Lehetne ennél is olcsóbb	87%



Fotó: Amanda Thomas

Nyomáspróba

Mindegy, hogy csak firkálgatsz a PC-n vagy komolyan érdekel a számítógépes grafika, egy rajzolótábla mindenképp nagy segítség. Három terméket teszteltünk.

MOST, HOGY A LEGÚJABB rajzprogramokban az ecsetet, a szenet vagy akár a vízfestéket is megtévesztően jól imitáló effekteket találunk, lenyűgöző alkotásokat hozhatunk létre. Az egyedüli probléma az, hogy ha ehhez egeret használunk, hiába vagyunk Van Gogh-i tehetségek, művünk sokkal inkább fog maszatolásnak tűnni, mint műalkotásnak.

Ha komolyan foglalkozol PC-s grafikával, a rajzolótábla a legfontosabb kellékek közé tartozik. Ahelyett, hogy az egérmutatóval rajzolnál, egyszerűen csak megfogod a tollat, és közben látod, ahogy a vonások megjelennek a képernyőn. A tollat mindenki sokkal természetesebben kezeli, és gyorsabb is vele dolgozni, mint ha az egeret használnánk.

A piacon rengeteg rajzolótábla kapható, az olcsó kategóriától egészen a szemtelenül drága modellekig. Miután a táblát USB vagy soros porton keresztül a gépedhez csatlakoztattad, már el is kezdhetsz rajzolni egy speciális toll segítségével. A mágnesesség elvét kihasználva a PC-d minden kézmozdulatodat érzékeli, és a vonásokat látható vonalakká alakítja.

Ha komolyan foglalkozol PC-s grafikával, a rajzolótábla a legfontosabb kellékek közé tartozik.

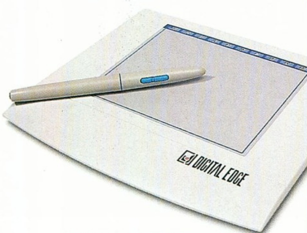
A rajzolótáblák nagyban megkönnyítik az amatőr és a profi grafikusok életét, hiszen sok olyan dolgot is tudnak, amit a hagyományos egerek nem. Manapság már a legolcsóbb táblákat is nyomásérzékeny tollakkal látják el: ezek annál vastagabb és sötétebb vonalat húznak, minél közelebb visszük őket a rajzfelülethez.

Ha a tetejében még megfelelő rajzprogramot is használunk, meglepően jó eredményeket érhetünk el: az általunk készített ábrák egyenetlen vonalak helyett valósághű vonásokat tartalmaznak majd, akár ecsettel, akár szénnel (pontosabban az ezeknek megfelelő effekttel) dolgozunk. Némelyik táblán a tollhegy nyomásérzékeny radírként is funkcionálhat, ami hozzáértő kézben szintén érdekes effekteket eredményezhet.

A rajzolótáblák sok esetben teljes egészében helyettesíthetik az egeret. Sokukon programozható gombok is találhatók, sőt két gomb magára a tollra is kerülhet, hogy feleslegesen ne kelljen az egérhez nyúlnunk. Bár ez a megoldás *Quake III*-ban nem igazán válik be, a Windowson belül jól elnavigálhatunk vele.

Az alábbiakban három rajzolótáblát mutatunk be. Hogy gyerekes firkálásainkat végül sikerült-e modern műalkotássá alakítanunk, a következő oldalakon kiderül... ▶

Digital Edge Natural Pen



A Natural Pen hatékony rajzeszköz, de telepítés közben komoly problémák adódhatnak vele.

Szolgáltatások

A Natural Pen nagyjából A6-os méretű, a hasznos munkaterület nagysága 13x10 cm. A táblán tíz programozható gomb található, és egy átlátszó fedőlap, amely a rajzolást könnyíti meg. A toll nyomásérzékeny, két programozható nyomógomb van rajta, és elméletileg egy tartó is jár hozzá – a nálunk járt modell dobozában ez nem volt benne. A teszt többi szereplőjével ellentétben ezen a tollon hiába kerestünk „radírgombot”. A mellékelt szoftverek között megtaláljuk a MetaCreations-féle *Art Dabbler*-t, a *Cybersign*-t (amely az aláírásuk alapján azonosítja a felhasználókat), valamint egy kézírás-felismerő programot.

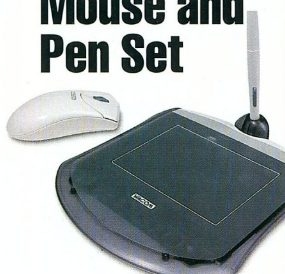
Első benyomás

A Natural Pen masszív felépítésűnek tűnik: fém talpa és stabilnak látszó, fehér műanyag tokja van, amely rendhagyó módon nem piszkosszürke, hanem teljesen fehér. Az átlátszó fedőlap kellően vastag, így a gyakori használatot is bírnia kell, viszont a nyomógombok ronda feliratai miatt az egész táblának van egyfajta olcsójános jellege. A rossz első benyomást tovább mélyítette a telepítőprogram gyatra megvalósítása. A külseje alapján a tollal kapcsolatban sem voltak magas elvárásaink, pedig jól működik, és nyomásérzékenysége 512 fokozatot tud megkülönböztetni.
A pontosság is megfelelő, de azért az egerünket se dobjuk a kukába: egy A6-os tábla túl kicsi a mindennapi windowsos munkához, még ha a doboz ennek az ellenkezőjét állítja is.

Használhatóság

A Natural Pen üzembe helyezése során több probléma is adódott. A legnagyobb baj, hogy billentyűzetcsatlakozót és soros portot egyaránt igényel, márpedig ez régebbi PC-k esetén külön adaptert és további vezetékeket jelent. És még csak ezután következett a meghajtóprogramok kálváriája. Többszöri sikertelen telepítési kísérlet után felkerestük a gyártó weboldalát, ahonnan végre letölthettünk egy működő drivert. A Natural Pen teszi a dolgát, viszont a hozzá adott szoftverek az *Art Dabbler* kivételével úgy néznek ki, mintha a 80-as évekből szalajtották volna őket. A kézírás-felismerőnek és az aláírást vizsgáló biztonsági szoftvernek nem sok hasznát vettük – nem hisszük, hogy egy otthoni felhasználásra szánt terméknél bárkinek is szüksége lehet ilyesmikre.

Graphire Mouse and Pen Set



A Graphire hátat fordít a bézs egyhangúságnak, és többféle színben is kapható. Hát nem gyönyörű?!

A Wacom A6-os táblája a szokásos toll-tábla kombinációt egy vezeték nélküli görgős egérrel egészíti ki. Kétségtelen, hogy egy grafikus táblával a rajzoláson kívül nemigen lehet mást csinálni – *Quake III*-ban például kimondottan hátrányba kerülünk, ha egér helyett a tollal kezdünk railgunozni. A Wacom egyébként elegánsan ránk bízza a választást: ha a toll éppen nem megfelelő, csak visszatesszük a tokjába, és attól kezdve az egeret húzogatjuk a táblán. A tok a tábla része, de ha nem használjuk, meg is szabadulhatunk tőle. A szoftvercsomag nem túl bőséges: a MetaCreations *Painter Classic*-jén és néhány *Photoshop* plug-inen kívül nem kapunk mást. Jó hír viszont, hogy a *Painter* rendkívül sokoldalú, hajmeresztő dolgokra képes rajzprogram.

Először azt hittük, hogy a Graphire esetében a design tort ül majd a tartalom felett, de kellemesen csalódnunk kellett. Az áttetsző műanyag első ránézésre törékenynek tűnt ugyan, de közelebbről megnézve strapabírónak bizonyult, és a rajzfelület is elég masszív ahhoz, hogy hosszú évekig emberül szolgáljon. A toll szintén szép darab, a mellékelt egér pedig meglepően jól működik: a nyomógombok kiváló minőségűek, a görgő súlyozása pedig éppen megfelelő.
A táblán találunk még egy feleslegesnek tűnő LED-et is, amely pirosan világít, ha megnyomjuk az egér vagy a toll valamelyik gombját, vagy ha a toll hegye érintkezik a táblával.
A pontosság megfelelő, a meghajtóprogramban pedig az egér és a toll rengeteg tulajdonságát beállíthatjuk. A tábla automatikusan felismeri, éppen melyiket használjuk.

A Graphire az USB portra csatlakozik, így a telepítés nagyon egyszerű. Ugyanez mondható el a tábla kezeléséről is, annak ellenére, hogy itt nyoma sincs a másik két terméken

> **A jó hír, hogy a *Painter* rendkívül sokoldalú, hajmeresztő dolgokra képes rajzprogram.**

látott programozható nyomógomboknak. Toll üzemmódban egyébként a Graphire ugyanattól a hibától szenved, mint a Natural Pen: az A6-os méret túl kicsi a menük vagy a párbeszédablakok kezeléséhez.

Intuos A5



Az Intuos talán nem a külsejével hódít, de a használata könnyű, és további rajzeszközökkel is bővíthető.

Az Intuos és tesztünk másik két táblája között a méretben van a legnagyobb különbség, ez ugyanis A5-ös, a sokkal gyakoribb A6-osokhoz képest (itt most nem Audikról van szó). Következésképp sokkal nagyobb helyet foglal, és saját tápegységre van szüksége. A tábla-toll-feltét triumvirátus mellett az Intuosnak 13 programozható funkciógombja van, és a tábla beállításait további gombokkal változtathatjuk. A toll ugyanazt tudja, mint Graphire-é, azzal a különbséggel, hogy az Intuos 1024 nyomásszintet tud, míg a Graphire csupán ennek a felét. További érdekesség, hogy ehhez a táblához külön kiegészítőket (egér, festékszóró stb.) vehetünk. A mellékelt szoftvercsomag szerény méretű, de legalább hasznos: a *Painter Classic*-ot itt is megkapjuk, néhány *Photoshop* plug-in és egy, a Vezérlőpultba kerülő segédprogram mellett.

Nagy mérete ellenére az Intuos lekerekített széleinek és visszafogott designjának köszönhetően elfogadható külsővel bír. A burkolat tömör műanyag, a feltét pedig vastag és strapa-

> **Az A5 telepítése egyszerűbb már nem is lehetne: csak rá kell kötni a soros portra, majd telepíteni a drivert.**

bíró: valószínűleg csak szándékosan lehetne kárt tenni benne, a mindennapos használatot tehát feltehetően bírni fogja. A pontosság és a nyomásérzékenység egyaránt kiváló.

Az A5 telepítése egyszerűbb már nem is lehetne: csak rá kell kötni a soros portra, majd telepíteni a drivert. Installálás után új menü kerül a Vezérlőpultba. Ezen keresztül programozhatjuk a toll gombjait, állíthatjuk az érzékenységet és szabályozhatjuk a funkciógombok viselkedését. Remek ötlet, hogy a beállításokat alkalmazásonként változtathatjuk, vagyis ha akarjuk, a gombok programonként eltérően fognak működni.
A méret óriási előnyt jelent, különösen, ha a táblát Windowsban is akarjuk használni. Az Intuosnál nyoma sincs a másik két termék által ránk erőszakolt görcsösségnek. Rajzolni is sokkal könnyebb nagyobb felületen, és ebben a nyomásérzékenység további segítséget jelent. A *Painter Classic* effektjeivel együtt a megszólalásig valósághű ábrákat készíthetünk.

Vonzerő

Nem valószínű, hogy a külseje alapján bárki is a Natural Pent választaná ki magának. Ha a Wacom tervezői az iMacre hajazva alkották meg a Graphire-t, akkor a Natural Pent kétségkívül a frizsider inspirálta. A mellékelt szoftverek szintén nem számítanak elég erős érvnek a vásárlás mellett.

> **Olcsó és pontos, amennyiben van már valamilyen jó rajzprogramod, a Natural Pen megéri a pénzét.**

Végszó

A telepítési problémákat és a mellékelt szoftvercsomagot leszámítva igazából nincs különösebb baj a Natural Pennel: olcsó, pontos, az *Art Dabbler* pedig tökéletesen kielégíti egy kezdő igényeit. A baj inkább az, hogy különösebben lelkesedni sem tudtunk érte. Tény, hogy valamivel olcsóbb, mint a Wacom terméke, de fele olyan jól sem néz ki, és vezeték nélküli egeret sem mellékelnek hozzá. Papíron a Natural Penhez adnak jobb programokat, ezek azonban vagy feleslegesek, vagy rossz minőségűek, vagy mindkettő. Amennyiben van már valamilyen jó rajzprogramod, a Natural Pen megéri a pénzét: nem túl szép, de legalább működik.



Bár a mellékelt *Art Dabbler*-ben többféle „természetes" rajzeszközt találunk, a program nem a profikat célozza meg.

Digital Edge Natural Pen
£69.99 (kb. 30 000 Ft)
Ivell Trading
www.ivell.com

Pro és kontra
- ✓ Alacsony ár
- ✓ Programozható gombok
- ✓ Felesleges szoftverek
- ✗ A6-os rajzterület
- ✗ Hibás meghajtó

Vélemény
62%

A bézs sok éven át tartó egyeduralma megtörni látszik, és ebben nagy szerepe van a Graphire-hoz hasonló, színes perifériáknak. Bár a termék nem tagadhatja le az iMac hatását, nem vitás, hogy sokkal szebb, mint tesztünk másik két szereplője. A választható színek – kékesfekete, sötét narancssárga, piros és világoszöld – talán nem mindenkinek fognak tetszeni, de ha a megjelenés a legfontosabb szempont, a Graphire toronymagasan emelkedik ki a mezőnyből. A Wacom terméke az otthoni felhasználók kedvence lehet: jól néz ki, és ha a rajzfelület nem is túl nagy, a mellékelt egér könnyen feledteti ezt a hiányosságot. Külön örültünk annak, hogy a Graphire USB csatlakozású, így nem kellett külön kábelekkel vacakolnunk, mint a Natural Pen esetében.

A Graphire legnagyobb hibája ugyanaz, mint a Natural Pené: túl kicsi a hasznos felülete. Bár a toll maga nagyon pontos, elég csak egy kicsit megmozdítani, és az egérmutató máris végigszáguldott a fél képernyőn. Akinek remegni szokott a keze, ne ezt válassza. A mellékelt egér nagyrészt megoldja a problémát, viszont nagyon fárasztó félpercenként váltogatni a két eszközt, még akkor is, ha mindkettő vezeték nélküli. Bár a profi grafikusok valószínűleg más terméket választanak, a Graphire jó kompromisszumot jelenthet az otthoni felhasználók számára. Nem foglal sok helyet, divatos külsejű és viszonylag olcsó is. Ha nincs szükségünk vagy nincs elég pénzünk egy A5-ös táblára, a Graphire jó szolgálatot tehet.



A mellékelt *MetaCreations Painter Classic* kiváló effekteket tartalmaz, ám a tábla kis mérete miatt nehéz benne navigálni.

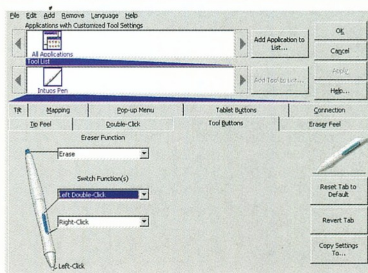
Graphire Mouse and Pen Set 35 900 Ft + ÁFA
Wacom
(1) 428 6010
www.unlimited.com

Pro és kontra
- ✓ Divatos külső
- ✓ Vezeték nélküli egér
- ✓ Ár
- ✗ Kis munkaterület
- ✗ Nincsenek funkciógombok

Vélemény
80%

A piszkosszürke műanyag nem válik az Intuos dicsőségére, nem utolsósorban azért, mert nagyon hamar bekoszolódik. Ez a tábla azonban nem a megjelenésről szól, itt ugyanis valóban a méret a lényeg. Ha nem csak firkálgatni akarsz az új rajzolótábláddal, a nagyobb munkaterülettel rengeteg időt takaríthatsz meg. A menük kezelése közben nem fogsz állandóan mellékattintani, és a rajzolás is sokkal élethűbb a nagyobb felületen.
Az Intuoshoz nem jár ugyan bőröndnyi szoftver, de amit kapunk, legalább hasznos. A *Painter Classic*-kal és ezzel a táblával dolgozni olyan, mintha papírra rajzolna az ember. Az előbbi program rajzolótábla nélkül nem is igen használható, ha viszont egyszer kipróbáljuk táblával, többé sosem akarunk visszatérni az egérhez.

Az Intuos nem a legolcsóbb és nem is a legszebb a tesztben szereplő rajzolótáblák közül, mégis ez tetszett legjobban. A profi grafikusok számára egy A6-os tábla túl kicsi, hogy igazán sok mindenre használhassák, az Intuos viszont elegendő rajzfelületet biztosít – a nagyobb táblák súlyos árcédulája nélkül. Ha pénzt szeretnél keresni a rajzaiddal, tesztünk szereplői közül mindenképp az Intuost kell választanod. Nagy előny még a bővíthetőség: legtöbbször a toll is megteszi, de a külön megvásárolható kiegészítők tovább könnyítik a munkát. Az Intuos egyébként mindegyikük beállításait elraktározza, így akkor sem kell ezekkel bajlódni, ha gyakran váltogatjuk a rajzeszközöket. Ez a tábla nem lesz az íróasztalunk éke, de hamar meg fogunk barátkozni vele. Főleg, ha megengedhetjük magunknak. *PCF*



Az Intuos új menüponttal gazdagítja a Vezérlőpultot, ahol könnyedén megváltoztathatjuk a gombok működését.

Intuos A5
83 900 Ft + ÁFA
Wacom
(1) 428 6010
www.unlimited.com

Pro és kontra
- ✓ A5-ös rajzterület
- ✓ Extra kellékek is
- ✓ Programozható gombok
- ✗ Drága
- ✗ Unalmas design

Vélemény
89%

Money 2000 Personal and Business

Emlékezzünk csak vissza dicső ifjúságunkra, amikor még malacperselyben gyűjtöttük a pénzünket és sorban álltunk a pénztárnál.

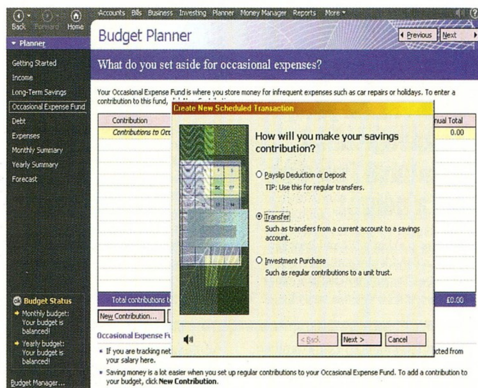
MINDEN EGYES ÁLLAMPOLGÁR kénytelen adóbevallást készíteni. Ez tény. Ezért aztán lassan rákényszerülünk arra, hogy könyvelőt tartsunk, még akkor is, ha nincs semmilyen cégünk. Sőt, Amerikában az emberek még az ÁFA-jukat is követik, és visszaigényelhetik! Ezért aztán érthető, hogy ott nagyon népszerű a Microsoft *Money* programja, ami egy személyes pénzügyi nyilvántartó szoftver, beépített feladatlistával.

Az Intuit *Quicken* programjával versenyezve Európában is sok hívet szerzett már magának és az idei verziója valószínűleg még többet fog. Három különböző verziója létezik a programnak: Deluxe az üzleti, Standard az otthoni felhasználóknak, illetve a most bemutatott Personal and Business változat, ami az első kettő kombinációja, ügyfeleket és ÁFA-t is képes kezelni.

Egy szép felületen tudjuk beállítani a napi kiadásainkat és bevételeinket, ezután pedig egy felugró ablakban figyelmeztet bennünket, ha számlát kell befizetnünk. Vannak benne ötletek a megtakarításokhoz, szerepel a régebbi verziók minden funkciója, mindez egy barátságos kezelőfelülettel integrálva. Vannak számlázó segédeszközök, otthoni leltár opció, költségvetés tervező és internetes banki rendszer. Ez utóbbit az európai és amerikai nagyobb bankok is támogatják. Hátránya viszont, hogy az adókkal kapcsolatban elég felszínes – az adóbevallásunkat nem tudja kitölteni és elküldeni helyettünk. Persze sokkal könnyebb összeszedni az adatokat a segítségével, sőt még más segítségeket is adhat ezzel kapcsolatban, de erre a célra a Microsoft *TaxSaver* programja való, azt nem váltja ki, hacsak nincs saját könyvelőd.

Mindez azt jelenti, hogy a *Money* új verziója profi, könnyen használható, de kissé hiányos. A *Money* és a *Quicken* közti verseny nem dőlt el, de a Microsoft programja most már legalább internetbarát. **PCF**

Különböző felületeken figyelhetjük a költségvetésünket vagy állíthatunk be takarékossági opciót. Pénzügyeink bármely részéről nyomtathatunk jelentést, sőt színes diagramokat is készíthetünk. ▶



Money 2000
£49.99 (kb. 20 000 Ft)
Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com/money
Ha csak úgy: P90, 16Mb, Win95/98/NT
Ha tényleg: P200, 32Mb, modem

Pro és kontra
- ✓ Internetes integráció
- ✓ Világos, ügyes felület
- ✓ Office kompatibilis...
- ✗ ...hát, Office kompatibilis
- ✗ Nincs benne adókezelés

Vélemény
86%

Tell me More: The Solution

Az egyre inkább megvalósuló egységes Európa miatt a francia nyelv megtanulása nem tűnik túl fontosnak, de a háromdimenziós nyelvek, szájak és oktatók elég csábítók.

NÉZZÜNK SZEMBE A TÉNYEKKEL, a nyelvtanulás legalább olyan unalmas, mint egy sivatagban sétálni. Így aztán felkészülve a legrosszabbra, komoly futballmérkőzéseket magunk mögött hagyva, feltelepítettük a *Tell me More: The Solution* programot. Órákkal később még mindig a képernyőre tapadtunk, mulatságos idegen szavak kiejtését próbálgatva.

Ez az első nyelvoktató program, amibe elektronikus tanulási lehetőséget építettek be, olyanokat, mint a személyes tanár, társalgó szobák és fórumok. A program alapja azonban még mindig offline, sok okos témát kombinál egy nagy adag szórakozással.

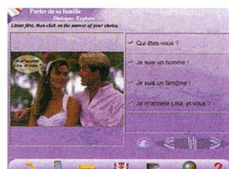
Kezdetnek ott egy csomó írási és olvasási feladat. Érdemes óvatosnak lenni és nem túl sokat rontani, ugyanis nincs második lehetőség. Amikor ezekkel végeztél, akkor vedd fel a handsetet és próbálkozz az orális aktivitás élvezetével az olyan szavakon, mint „salut" vagy „au revoir". Aztán jöhetnek az interaktív párbeszédek és a 3D-s bemutató ábrák, rövidesen úgy fog pörögni a nyelved, mint egy igazi franciának.

Ha megakadsz, akkor ott az online oktató. Csak be kell csatlakozni, regisztrálni és máris ott találod magad a hozzád kirendelt személyes tanár előtt, aki letesztel és újabb feladatokat ad. Amint jelentkezel a tanfolyamra, elküldheted e-mailben a kérdéseidet az oktatónak, és ha szerencsés vagy, akkor 48 órán belül megjönnek a válaszok. Az elektronikus oktatás nagyszerű, de természetesen megvannak a maga hátrányai, nem beszélve a többletköltségekről. A kezdeti ingyenes két hét után havonta pár ezer forintot kell csengetni érte és bár a 48 óra nem tűnik túl soknak, de tanulás közben elég bosszantó tud lenni.

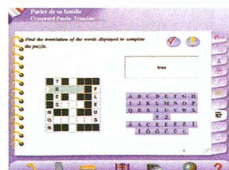
A személyes tanártól függetlenül, a program offline része is hasznos és termékeny, hiszen az eddig általunk látott legjobb beszédfelismeréssel találkoztunk benne, bár a számítógépnek támadtak néha értelmezési problémái. A kiejtés gyakorlásánál a 3D képek nagyon sok segítséget jelentenek, még akkor is, ha lehetetlen a maximális pontszámot elérni. A gyakoriság-táblák kicsit feleslegesnek tűnnek, hiszen ettől még senki nem fogja helyesen kiejteni a szavakat. Mais, nous ne regrette rien... **PCF**



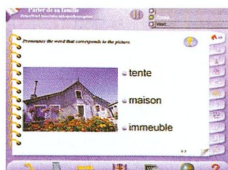
Elég hülyén néznek ki, de a szájképek segítenek az akcentus kiküszöbölésében.



Megtanulhatod a nyelvet anélkül, hogy ilyen bennszülöttekkel kellene kommunikálnod.



Egy kis pihenő: francia keresztrejtvény. Vagy inkább lemennél a kocsmába?!



Hé, ez a kérdés-felelet játék igazán óvodásoknak való...

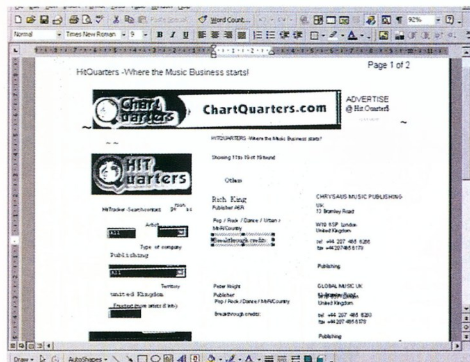
TeLL me More: The Solution
£44.99 (kb. 18 000 Ft)
Auralog
www.auralog.com
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, Win 95/98
Ha tényleg: 32Mb

Pro és kontra
- ✓ Könnyen használható
- ✓ Elektronikus oktatás
- ✓ Beszédfelismerés
- ✓ Bőséges tartalom
- ✗ Felesleges gyakoriság-táblák

Vélemény
80%

ReadIris Pro 6

Az egyik legnépszerűbb OCR (szövegfelismerő) program, ráadásul a legtöbb neves szkenner mellé ezt kapjuk. Vajon érdemes vele dolgozni is?



Az oldalak felosztásával könnyedén megbirkózik, bár egy kicsit hosszadalmas, ha később szerkeszteni szeretnénk azt. Ezek az opciók nem elérhetők *Excel* vagy HTML exportálás esetén.

NOS, KÖNNYEN BELÁTHATÓ, HOGY miért adja a Hewlett Packard szinte minden szkennere mellé a *ReadIris* programot – ez az egyik legegyszerűbben használható OCR (Optical Character Recognition – optikai karakterfelismerés) program. A szoftvert szétszedték, majd újraépítették és így a 6-os verzió gyorsabb felismerést, nagyobb pontosságot és 56 nyelv támogatását ígéri.

A *ReadIris* használata különösen könnyű. Amikor megnyomod a **Scan** gombot, akkor a program automatikusan elvégzi a lap felosztását és a felismerést. Ha *Microsoft Word*-be szeretnél exportálni beszkennelt dokumentumot, akkor beállíthatod, hogy a program próbálja meg újra felépíteni az eredeti lap kiosztását vagy inkább csak a szöveg törzsére koncentráljon.

A program nagyon sok fájlformátumba képes exportálni a szöveget (TXT, CSV, WordStar, DisplayWrite, Multimate és HTML), de közvetlenül a Windows vágólapjára is kiteszi a szöveget, ahonnan bármilyen alkalmazásba beilleszthetjük. A tapasztaltabb felhasználók állíthatják a szkenner tulajdonságait és a dokumentumot kézzel is feloszthatják, hogy kihagyják a felesleges részeket.

Persze a szkennelések nagyobb részénél nem kell a program beállításaival bíbelődni – a felismerés pontossága nagyon jó, a Varázsló segítségével minden szükséges dolgot beállíthatunk. A program kiválóan kezeli a tabulátor információkat. Bár nem túl meggyőző egy *Excel*-be importált dokumentum, mivel egyetlen oszlopba igyekszik mindent bezsúfolni.

Az olyan összetett dokumentumoknál, mint az újságoldalak vagy önéletrajzok, a *Word* exportálás jól alkalmazza a különböző szövegdobozokat – ami persze könnyen hátránnyá válhat, hiszen amikor szerkeszteni szeretnénk a beszkennelt doksit, akkor kiderül, hogy minden bekezdés (sőt, bizonyos esetekben minden sor) külön dobozban lakik. A szövegformázás is lehet bizonytalan egy kicsit, szinte véletlenszerűen vált az Arial és a Times betűtípusok között.

A *ReadIris Pro* lényegesen gyorsabb elődjénél és sokkal jobb, mint azok a programok, amiket az olcsóbb szkennerek dobozába csomagolnak. Ha egyszerű dokumentumokat szeretnél a lehető legkevesebb munkával feldolgozni, akkor mindenképpen érdemes egy pillantást vetni rá. *PCF*

ReadIris Pro 6	Pro és kontra	Vélemény
£97 (kb. 40 000 Ft) Transform www.irislink.com **Ha csak úgy:** 486, 16Mb, Win 9x/NT/2000 **Ha tényleg:** Pentium, 32Mb	✓ Nagyon könnyen kezelhető ✓ Gyors és pontos ✓ Nyelvi támogatás ✗ *Excel*-ben bizonytalan ✗ A *Word* doksik összetettek	**73%**

Adobe LiveMotion 1.0

Készíts animációkat egyetlen pillanat alatt *Flash* nélkül! Hogy hogyan? Az Adobe legújabb webes animáció készítő programjával.



Igaz ugyan, hogy nagyon sok program képes SWF formátumban menteni, hogy internetre készítsünk animációkat, de a profik a Macromedia *Flash* programját használják. Sajnos ez sem tökéletes, különösen a kezelése, amihez hozzá kell szokni. Azoknak a grafikusoknak, akik eddig az Adobe *Photoshop* és *GoLive* programjait használták a *Macromedia Fireworks* és *Dreamweaver* helyett, elég jó alternatíva az új *LiveMotion*.

A felülete nagyjából megegyezik a *Photoshop*-éval, ott van az ismerős eszköztár és a lebegő paletták, amikkel állíthatjuk a különböző tulajdonságokat. A *LiveMotion* támogatja a *Photoshop* szűrőit – amiket a program bezárása vagy a forrásfájl megváltoztatása nélkül is használhatsz. Az importálási folyamat is egyszerű, PSD vagy AI formátumokat sértetlenül importálhatunk be, minden réteg és objektum változatlan marad rajtuk.

Barkácsolás

A rajzeszközök nagyon magas színvonalúak, ami el is várható egy olyan gyártótól, aki profi grafikusoknak készít programokat. Az alakok és vonalak rajzolása gyerekjáték, a szöveg kezelése fantasztikus, és elég sok átalakító eszköz áll rendelkezésünkre a már megrajzolt elemek szerkesztéséhez, módosításához. Hegesztő és metsző eszközök segítségével nagyon egyszerűen hozhatunk létre összetett objektumokat. Ahogy a *Photoshop*-ban, itt is használhatunk rétegeket, így könnyen dolgozhatunk a dokumentum kiemelt részein, könnyedén változtathatjuk meg kiragadott részek vagy egész rétegek, objektumok átlátszóságát. Természetesen speciális effektusok is alkalmazhatók minden rétegre külön-külön.

Aki szereti az egyszerűbb végéről megközelíteni a feladatokat, az örülni fog az előre elkészített elemek, formák, alakzatok és stílusok gyűjteményének, amiket egyszerűen csak be kell húzni a saját munkánkba.

Ha kész a kép, akkor azt több internetbarát formátumba lehet kiexportálni, például GIF, JPEG, PNG, egy közeljövőben megjelenő patch pedig lehetővé teszi az új SVG (Scalable Vector Graphics – Méretezhető Vektoros Grafika) formátum használatát. Azonban a program lényege az animációkészítés, itt pedig a *Flash* jön be képbe.

Jár az óra

A *Flash*-hez hasonlóan a *LiveMotion* is egy időosztást használ az animációk készítésekor. Ez az időosztás jobban hasonlít a *GoLive*-ban vagy az *AfterEffects*-ben megismerthez, szemben a Macromediáéval, egyébként szerintünk ez könnyebben használható. Animáció készítésekor az idősávon rá kell klikkelni az objektum nevére, az előugró nyilak mutatják a tulajdonságait (átlátszóság, pozíció, elforgatás), amiket meg lehet változtatni. Kulcskép készítéséhez rá kell klikkelni a stopperóra ikonra a tulajdonság mellett, ezzel kipipálhatjuk, azaz megjelölhetjük. Menj időben az animáció következő lépéséhez, pipáld ki újra ezt, majd állítsd be a tulajdonság változását. Ennyi az egész.



Fárasztó és unalmas exportálás és importálás nélkül is használhatod a *Photoshop* szűrőit.

Minden objektumnak van **Behaviours** (Viselkedés) előugró menüje is, amivel sokkal összetettebb tulajdonságokat lehet meghatározni – hozzárendelhetsz JavaScriptet, linket, vagy hangot illetve videót is. Létrehozhatsz „letöltés" animációt, ami addig látszik, amíg a fő rész letöltődik. A végeredmény exportálható *Flash* formátumba és a *LiveMotion* elkészíti a HTML kódot hozzá. Az **Export Settings** (Exportálási Beállítások) eszköztár segítségével megadhatod akár objektumonként is a képminőséget, tömörítést, sőt zenéknél vagy hangoknál használhatsz MP3 tömörítést is. A program nagyon könnyen használható és kis erőráfordítással készíthetsz animációkat a segítségével.

A *LiveMotion* nagyon jó program, ugyanolyan jó, mint a *Flash*, mégsem kell annyi ideig tanulni a kezelését, bár az e-commerce (elektronikus kereskedelem) alkalmazásokhoz nem támogatja a *Flash* formátumot. Azok, akik Adobe programokat használnak leginkább a munkájuk során, biztos kitörő lelkesedéssel fogadják. Akik viszont már megismerkedtek a *Flash 4* rejtelmeivel, azok inkább várják meg a *Flash* 5-ös verzióját, mielőtt még váltanának. **PCF**



A *LiveMotion* kezelőfelületét a *Photoshop*-tól örökölte. Ha már ismersz Adobe programot, akkor ebben is otthon fogod érezni magad. A többiek egy kicsit jobban megijednek majd.

Adobe LiveMotion 1.0	Pro és kontra	Vélemény
151 000 Ft + ÁFA	✓ Könnyen használható	92%
Adobe, (1) 392 0700	✓ Integrálódik a *Photoshop*-pal	
www.adobe.com	✓ Megtévesztően hathatós	
Ha csak úgy: PII, 48Mb, Win 98/NT4/2000	✓ Objektumonkénti tömörítés	
Ha tényleg: PIII, 64Mb	✗ Lassú lehet	

Flash, azaz egy pillanat



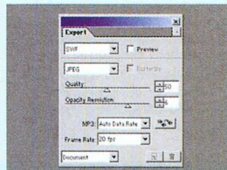
① Hozz létre egy új dokumentumot majd tedd bele a kiválasztott objektumot. Mi egy *PCF* logót másoltunk be, majd a Crop (Kivágás) eszközzel elválasztottuk a többi résztől. A logó marad, ahol volt, a lány képét szeretnénk animálni.



② Katints a képre, majd a Timeline/Show Timeline Window (Idővonal/Idővonal ablak megjelenítése) parancsra. Ezután Picture (Kép), majd a lefelé mutató nyíl. Mozgatni szeretnénk a képet, úgyhogy a Position (Pozíció) melletti stopperórára kattintunk, hogy létrehozzuk az első kulcsképet.



③ Mozogjunk előre az időben két másodpercet. Jelöljük be ismét a Position (Pozíció) melletti dobozt, hogy létrehozzuk a következő kulcsképet. Ezután mozgassuk el a képet. Egy pontozott vonal mutatja az útvonalat.



④ A Play (Lejátszás) segítségével teszteljük az animációt, majd File/Export Settings (Fájl/Exportálási beállítások). Állítsuk be az SWF formátumot, a minőséget és felbontást. Ha megváltoztatod a frame rate-et, azaz a sebességét, akkor újraszámolja a kulcsképeket. A [Ctrl]+[E] segítségével exportálhatjuk a kész művet.

Illusztráció: Jacey

DTP dilemmák

Szeretnéd végre nyomtatásban is viszontlátni a neved? A legkönnyebb megoldás, ha személyesen jársz az ügy végére. Három DTP-s alkalmazást teszteltünk.

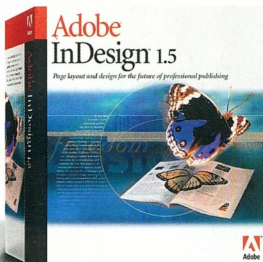
A DTP (DESKTOP PUBLISHING) SOK éven keresztül az Apple Macek kiváltsága volt. A Windows 3.x megjelenése azonban gyökeresen megváltoztatta a helyzetet, és manapság már minden fontos kiadványszerkesztő program elérhető Macre és PC-re egyaránt. Egy átlagos PC ma már minden további nélkül alkalmas DTP-zésre, így nem meglepő, hogy sok olyan felhasználó van, aki napi rendszerességgel készít szórólapokat vagy hírleveleket az otthoni gépén.

Az első valamirevaló kiadványszerkesztő alkalmazásnak az Aldus által készített *PageMaker* számított. A programot a szakmabeliek elsősorban útmutatók és használati utasítások készítésére tartották legalkalmasabbnak, újságokat, magazinokat viszont nemigen szerkesztettek vele. Ezt a nagyon igényes piacot végül a *Quark XPress* hódította meg, és uralta is az elmúlt évtizedben, viszonylag magas ára ellenére. Az Aldus, majd később az Adobe többször is megpróbálta kiütni a nyeregből a *Quark*-ot a *PageMaker* újabb változataival, de ez egyelőre nem sikerült. A Corel-féle *Ventura*-nak és a többieknek be kellett érniük a kevésbé jövedelmező otthoni piaccal, ahol a Microsoft-féle *Publisher* megjelenésével még tovább éleződött a verseny. Az Adobe végül úgy látta, hogy a *PageMaker* nem lesz képes a *Quark* megszorítására, ezért *InDesign* néven teljesen új termékkel jelentkezett. A *Quark* egyelőre szilárdan őrzi a pozícióját, de valószínűleg nincs már messze az az idő, amikor valakinek végre sikerül megtörnie az egyeduralmát.

A kiadványszerkesztés az internet térnyerésével párhuzamosan hatalmas átalakuláson megy keresztül. Az e-publishing és a weboldaltervezés egy csapásra elsőrendű fontosságúvá vált az iparág számára. A kiadványszerkesztő szoftverek többségével webes tartalmat is létrehozhatunk, és ez alól az alábbiakban ismertetett három program sem jelent kivételt. Sokan gondolják azt, hogy az internetes és a hagyományos kiadványszerkesztés között nincs lényeges különbség, pedig ez nem igaz. Ahhoz például, hogy egy híroldalt hatékonyan és a megfelelő időben tudjunk frissíteni, először is egy adatbázis szükséges. A designt és a tördelést is előre meg kell határozni, hogy az új anyagokat automatikusan is fel tudja dolgozni a rendszer. A kezdeti stádiumban DTP programmal is lehet dolgozni, de utána már más jellegű szoftverekre (pl. *Macromedia Dreamweaver UltraDev*) van szükség.

Az itt bemutatott három program mindegyikével létrehozhatunk különféle kiadványokat és „statikus" weboldalakat, de a hasonlóságok sora ezzel véget is ért. Mindhárom szoftvernek saját megközelítése, erős és gyenge oldala, valamint célközönsége van. Ezeken kívül van még egy tényező, amely nagyban befolyásolja a várható eredményt – a felhasználó ügyessége. Hiába jó ugyanis a program, egy rossz tördelő munkáját nem tudja kijavítani. ▶

Adobe InDesign 1.5

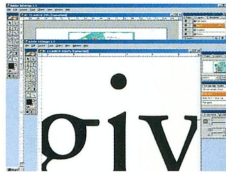


Használhatóság

Az Adobe rengeteg energiát fektet abba, hogy könnyen kezelhető programokat készítsen, és ez legtöbbször sikerül is neki. A kezdők feltehetően az *InDesign* kezelését is logikusnak és a jól átgondoltnak fogják találni, bár az is igaz, hogy a programnak még nem jött ki elég verziója ahhoz, hogy túl lehessen bonyolítani (vagy le lehessen egyszerűsíteni). Az Adobe egyébként nem a kezdőknek szánja az *InDesign*-t, inkább a *Quark*-on edződött profikat akarja átcsábítani – a cél érdekében számos billentyűkombinációt is átvettek ebből a programból (sajnos nem mindet). Az *InDesign*-ban sok olyan funkció van, amely a *Quark*-ból érdekes módon hiányzik. Erre legjobb példa a többszörös visszavonás lehetősége.

Interfész

Ha már láttad a *Photoshop*-ot (vagy bármely más Adobe terméket), az *InDesign* nem fog sok meglepetéssel szolgálni: néhány apróbb eltéréstől eltekintve a két program kezelőszervei szinte azonosak. A többi Adobe alkalmazásra jellemző módon a lebegő paletták dokkolhatók (összenyomhatók), a toolbox viszont vagy egy, vagy két oszlop vastagságú.

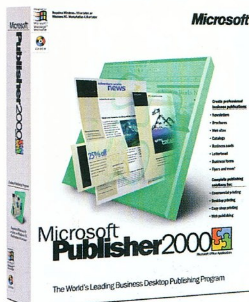


Ez egy 18 pontos szöveg. Azért ekkora, mert az *InDesign* 4000x-es zoomra is képes.

Szolgáltatások

Az *InDesign* jelenleg az 1.5-ös verziószámnál tart. Az 1.0-s verzióhoz képest ez 70 új funkciót jelent. A javítások egy része kisebb jelentőségű, de találunk jó néhány komoly fejlesztést is, például jobb integrációt a többi Adobe alkalmazással (ennek már eredendően így kellett volna lennie), valamint számos olyan szolgáltatást, amely a hatékonyabb és precízebb munkát szolgálja. Mivel az *InDesign*-nal elsősorban a *PageMaker* lecserélését, másodsorban viszont a *Quark XPress* visszaszorítását célozták meg, többé-kevésbé mindkét program lehetőségeit tartalmazza. Az Adobe a *Photoshop*-hoz hasonlóan itt is plug-inekkel oldotta meg az extra funkciókat. Ezek kiválasztását és betöltését külön vezérlőpult segíti.

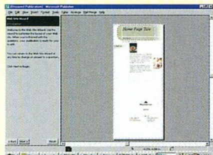
Microsoft Publisher 2000



A *Microsoft Publisher 2000* a legkönnyebben kezelhető DTP-s programok közé tartozik. Az első lépések megtételét készséges varázslók segítik, és a későbbiekben sem gyakran fordul elő, hogy egy-egy funkció használata nem elég világos. A problémák akkor kezdődnek, ha le akarunk térni a kitaposott ösvényről, és megpróbálunk a szabványoktól eltérő méretekben vagy elrendezésben gondolkodni. Jó példa erre a színsémarendszer, amely könnyedén megváltoztatható – hacsak nem voltunk olyan botorak, hogy manuálisan módosítottuk valamelyik színt, amelyet most meg szeretnénk tartani. A *Publisher* biztonsági hálót feszít ki a felhasználó alá, de ha mutatvány közben kiderül, hogy zavar a háló, csak magunkra számíthatunk. Ha azonban valaki kevésbé ambiciózus, egyszerű feladatokat gyorsan meg tud oldani a *Publisher* segítségével.

Ha már használtál más Microsoft terméket – ami azért elég valószínű –, a *Publisher*-t sem fogod kemény diónak gondolni, mivel külsejében szervesen illeszkedik az *Office 2000* csomag többi alkalmazása közé. Talán furcsán hangzik, de kissé sokalltuk a varázslók számát. Az *Office 2000* többi részében is van belőlük jó néhány, de itt sokszor annyi van, mint az összes többi *Office* alkalmazásban együttvéve. Szinte nincs is olyan művelet, amit ne lehetne varázslóval elvégezni, a legegyszerűbb szórólapoktól egészen a bonyolult naptárak teljes körű megtervezéséig. A varázslók alól sokszor szinte nem is látszik ki a DTP alkalmazás. Néha már azt hittük, hogy ez a *Pooh's Print Studio*, vagy egy másik, Disney-féle, micimackós tördelőprogram, amelyben Malacka útmutatásait követve meghívókat gyárthatunk a babazsúrunkra...

A *Publisher 2000*-ben minden benne van, amit egy alapszintű DTP programtól elvár az ember, beleértve jó néhány clipartot is. A *Publisher* mellé megkapjuk a *PictureIt* nevű, kezdőknek való képszerkesztőt. A „kezdőknek való" kitételt szó szerint kell érteni, a *PictureIt* ugyanis annyira gyenge, hogy jobban járunk, ha helyette inkább letöltünk egy ingyenes editort a netről.



A *Publisher* egyik varázslója a weboldalak készítésében segít.

PagePlus 6 Publishing Studio



A varázslók erőltetésében a Serif és a Microsoft rokon lelkek. Sőt, a Serif, ha lehet, még a Microsofton is túltesz: még egy szövegdobozt sem lehet úgy beilleszteni, hogy ne kelljen szószátyár kérdésekre válaszolni az elhelyezés részleteivel kapcsolatban. A varázslók szerencsére kikapcsolhatók, csakúgy, mint a tippek, az ötletek vagy az ún. „segítőkész" egérmutatók. Segítséget természetesen így is kérhetünk, de az legalább csak akkor jön, ha valóban igényt tartunk rá. A jobb oldali egérgomb révén előhívható menübe sok hasznos dolog bekerült, és mindig pontosan azokat a funkciókat mutatja, amelyeknek az adott helyzetben értelme van. Ezt sok alkalmazásban elvétik, beleértve egyes Microsoft programokat is. A *PagePlus* kezelése könnyedén elsajátítható, márpedig ez a kezdőknél kulcsfontosságú lehet.

A *PagePlus 6* interfészének érdekessége, hogy nem testreszabható. Máshol meghagyják az egyéni beállítás lehetőségét, a Serif viszont úgy döntött, ha valami egyszer bevált, felesleges megváltoztatni. A módszer bejött: a képernyőnek így nagyobb része marad szabad, és nem aprózódnak el a kapcsolódó funkciók sem. Csupán öt eszközsáv áll rendelkezésünkre, de ezek is kikapcsolhatók. Világos, hogy a *PagePlus* az egyszerűség jegyében fogant.



Az 1300 előre elkészített oldalterv „befejezését" varázslók segítik.

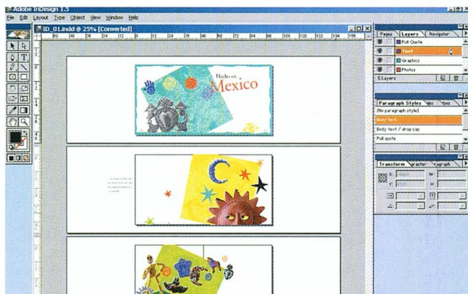
A *PagePlus* szintén alapszintű program, ám az (otthoni) munkát számos kiegészítővel segíti. A mellékelt programok közül kiemelkedik a *WritePlus* nevű szövegszerkesztő, amely nem a műfaj gyöngyszeme ugyan, de az alapvető funkciókat elvégzi, mi több, helyesírás-ellenőrzőt és szinonimaszótárt is találunk benne. A DTP-s segédprogramok szintén nem kiemelkedőek, csak teszik a dolgukat – azt viszont jól. Különleges funkciókat, például szabálytalan objektumok körbefuttatását vagy elfordított, de szerkeszthető szövegdobozokat azonban hiába is keresnénk benne. A webes funkciókat az 5-ös verzió óta alaposan átalakították, így a *PagePlus* már HTML 4.0-s oldalakat ad eredményül. A végeredmények jók, de ha néhány weboldalnál többbet akarunk létrehozni, használjunk inkább HTML-szerkesztőt.

Célközönség

Az *InDesign* azoknak a profi tördelőknek vagy stúdióknak készült, akik készek áttérni a *Quark*-ról egy másik programra, viszont valódi alternatívát akarnak. Az Adobe kiadványszerkesztőjének ára és szolgáltatásai jócskán túlnőnek az otthoni felhasználók lehetőségein és igényein, de a program kisebb cégek számára már ideális lehet. A *Quark* holdudvarában működő cégek nagy része az *InDesign*-ra is elérhetővé tette saját plug-injeit, ami azt mutatja, hogy ezt a programot is kezdik komolyan venni. További támogatást jelentenek az Adobe egyéb termékei, például a tintasugaras nyomtatókkal dolgozók munkáját könnyítő *PressRead* vagy a PDF-eket kezelő *InProduction.* Ha ezekhez hozzávesszük a *Photoshop*-ot és az *Illustrator*-t, igen tekintélyes arzenált kapunk. Az Adobe még nem kínál teljes körű megoldást, de már nincs messze tőle.

Végszó

A *Photoshop* vagy az *Illustrator* használói kedvelni fogják az *InDesign*-t, mivel hamar ráéreznek majd az ízére. Ha egy program az Adobe termékcsaládjába tartozik, a cég egyéb technológiáit is azonnal maga mögött tudhatja – például a .pdf formátumot. Az *InDesign* DTP-s alkalmazásként gyorsaságában és szolgáltatásaiban is kiemelkedőt nyújt. Az összhatást azonban némileg lerontja néhány kézenfekvő funkció hiánya, valamint az, hogy a Súgó nem környezetérzékeny, vagyis meg sem próbál rájönni, hogy miben kérünk segítséget. A *Quark XPress* jelenlegi használóit nehéz lesz elcsábítani, mivel az *InDesign*-nak még sokat kell fejlődnie. Talán mégsem tévedünk nagyot, ha azt mondjuk: a 2.0-s verzió már komoly fenyegetést fog jelenteni.



Adobe InDesign 1.5
374 000 Ft + ÁFA

Adobe (1) 392 0700
www.adobe.com

Ha csak úgy: PII, 48Mb, 75Mb merevlemez hely, Win 98/2000/NT 4.0

Pro és kontra
- ✓ Adobe...
- ✓ Olcsóbb, mint a *Quark*
- ✓ Kitűnő rajzeszközök
- ✗ Hiányzó *Quark* gombok
- ✗ Gyenge Súgó

Vélemény 88%

A *Publisher* vásárlóközönsége a Microsoft nagyra törő tervei ellenére az otthoni felhasználók és a kisebb cégek köréből kerül ki. A fejlesztők dicséretére legyen mondva, hogy a beépített szolgáltatások némelyike akár a profi tördelők érdeklődését is felkelthetné, de a szakma egyelőre még nem igazán érzi magát meggyőzve. Próbáljunk csak meg egy nyomdai előkészítéssel foglalkozó céget egy *Publisher*-ben készült dokumentummal felkeresni (de ne sértődjünk meg, ha csúnyát fognak mondani). A Microsoft logó viszont biztosíték arra, hogy a program gond nélkül együtt tud működni más *Office 2000*-es alkalmazásokkal, és a kezeléséhez sem kell grafikusi diploma. A profik hamar elérik a *Publisher* határait, ám az egyszerű földi halandók gépén ez a program is jó szolgálatot tehet.

Ez az eddigi legjobb *Publisher* verzió, de sajnos ez korántsem akkora dicséret, amekkorának tűnik. Akárhonnan is nézzük, a *Publisher* a kezdőknek való, még ha érthetetlen módon a profik felé kacsintgat is. Úgy látszik, a Microsoft nem tesz le arról, hogy a *Publisher*-t afféle „ipari szabvánnyá" tegye, pedig ehhez gyökeres megújulásra lenne szükség. Mégsem mondanánk igazat azzal, ha kijelentenénk, hogy ez egy elhibázott termék, hiszen az otthoni felhasználók és a kisebb cégek az árát és a kezelhetőségét is barátságosnak fogják találni. A varázslók valóban segítenek abban, hogy a születésnapi meghívóktól az étlapokig sok mindent el tudjunk készíteni. Csak ne lepődjünk meg az arcokon, ha úgy döntünk, mégis elmegyünk abba a grafikai stúdióba...



MS Publisher 2000
30 700 Ft + ÁFA

Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com

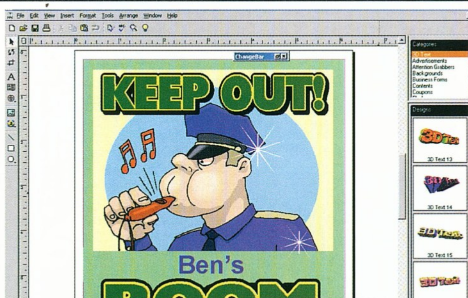
Ha csak úgy: Pentium 75, 16Mb, 80Mb merevlemez hely, Win 95/98/NT

Pro és kontra
- ✓ Integráció más MS termékekkel
- ✓ Hatékony varázslók
- ✓ Kezdőknek kiváló
- ✗ Profiknak kevésbé
- ✗ Kevés extra

Vélemény 78%

Bár a Serif „professzionista külsejű kiadványokról" beszél, a *PagePlus* inkább az otthon DTP-zőknek ajánlható. Ha hihetünk a dobozon díszelgő feliratnak, a cég eddig egymillió vásárlót győzött meg arról, hogy érdemes a *PagePlus*-t választania. Többségüket valószínűleg a programhoz mellékelt extrák mennyisége vette le a lábáról. A *PagePlus*-hoz ugyanis kilenc (nine, neun) CD-t adnak, rajtuk 100 ezer jó minőségű cliparttal, 400 betűtípussal, 1300 dokumentumsablonnal és 600 animált GIF-fel. Az extrák ára más cégeknél már önmagában nagyobb lenne, mint amennyibe az egész *PagePlus* kerül. A clipartokat szerencsére egy könyvben is végigböngészhetjük, de mivel 100 ezerről van szó, egy oldalra 120-at kellett bepréselni, így viszont túl aprók lettek a képek.

A Serifnek komolyan el kellene gondolkodnia azon, hogy áttérjen DVD-re, mert ez a 11 CD a kezelhetőség határát súrolja. Lenyűgöző, mennyi mindent kapunk a pénzünkért! A másik két DTP-s csomag megközelítőleg sem tartalmaz annyi betűtípust és képet, mint ez, olyannyira, hogy az Adobe például sem ezzel, sem azzal nem terhel meg minket. A *PagePlus* távol áll attól, hogy újságot lehessen vele tördelni, de amit csinál, azt jól és érthetően csinálja. Néhány funkciót elég trükkösen kell előcsalni, de a leglényegesebb szolgáltatások kézenfekvőek és megbízhatóan működnek. Amennyiben nagy adag funkcionalitást akarsz kevés pénzért, a *PagePlus 6* kitűnő választás – a *Microsoft Publisher*-t mindenképpen maga mögé utasítja. PCF



Serif PagePlus 6 Publishing Studio
£99.95 (kb. 42 000 Ft)

Software Centre
www.serif.com

Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, Windows 95/98

Pro és kontra
- ✓ 100 ezer clipart
- ✓ 1300 dokumentumsablon
- ✓ Megéri a pénzét
- ✗ A profik felejtsék el
- ✗ Miért nem DVD-n?

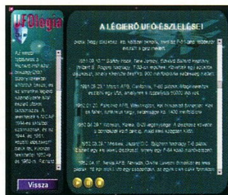
Vélemény 82%

UFOLÓGIA

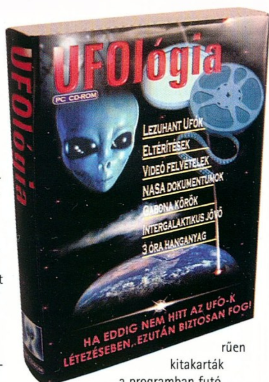
Ha léteznek a kis zöld emberkék, most biztosan rajtunk röhögnek...



Most már mi is megtettük a magunkét, leadtuk az UFO boncolós fotókat – az információt nem lehet elzárni a polgárok elől!



Feljegyzések, melyek szerint a pilóták mindenféle diszkoszokat láttak (a repülős szaknyelv így hívja a mezei csészealjat).

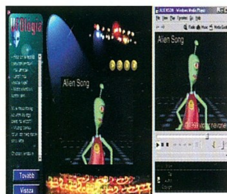


Egészen egyedi CD-ROM-ra bukkantunk a multimédia programok között. Az *UFOlógia* – minő meglepetés – a dobozon található fülszöveg szerint eredeti bizonyítékokkal alátámasztva győz meg minket arról, hogy a sok repülő izé nem meteorológiai léggömb, üstökös vagy B kategóriás sci-fi filmek forgatásának melléktermékе, hanem 100%-ban az űr rejtelmes területeiről származó jármű. Nem kevés kétséggel küszködve telepítettük a programot, majd belevetettük magunkat a sűrűjébe...

A kékben-zöldben-lilában-pirosban pompázó főmenü az *X-Akták* zenéjére rögtön eligazít a választható lehetőségek között, amelyek között akadhat bőven böngésznivaló. Kezdetnek rögtön a bevezetést hallgattuk meg, ahol a halálosan komoly narrátor nem tudta helyesen kiejteni az UFO rövidítés angol megnevezését: az Unidentified szóban alig kétszer bakizott. Ezután a mű gerincét jelentő dokumentumokat vettük szemügyre, amelyek valóban „sziklaszilárd" bizonyítékokkal igyekeznek alátámasztani, hogy az egész XX. század második felének történelme egy gigászi átverés, a háttérben a kormányok és a földönkívüliek csatározása áll. Az egymással összefüggő írások (amelyeket felolvasva is meghallgathatunk) lerántják a leplet az intergalaktikus összeesküvésről, olyan hajmeresztő címekkel, mint a Légicsata Los Angeles felett, Űrháború hadüzenet nélkül, Multidimenzionális világrend, Megtoroljuk a dinoszauruszokat, Vége a csillagháborúnak és a favorit, a cseresznye a koktélos pohárban, a Keviczky Kálmán olvasatában rögzített Szent István koronája akció. Ezen remek anyagok szerzőit minden valószínűség szerint az az olthatatlan vágy motiválta, hogy összeesküvés-elméleteiknek újabb híveket toborozzanak – bár ezek végül is a Tények, nagy T-vel, így azután a kételynek helye sem lehet. Mindenesetre aki ezt szórakoztatónak/informatívnak/leleplezőnek találja, az több cikknyi anyagot elolvashat itt – mi a földhözragadt, teljesen racionális és alapvetően hitetlen meggyőződésünkkel csak az arcunkra fagyott kínvigyorral fogadtuk a józan ész ellen intézett csapásokat.



Gabonakörök – jó nézni, hogy egyesek milyen kreatívan szórakoznak egy traktorral.



A programban cselesen kitakart copyright információ a Media Playerben már megjelenik – rugdossuk meg egy kicsit szöges bakanccsal a szerző jogait.

Ha túltettük magunkat a megdönthetetlen írásbeli bizonyítékokon, folytassuk a képekkel, amelyek közül a legtöbbről először azt hittük, hogy nézőkép (vagy hogy mindenki értse: thumbnail), és majd bele lehet nagyítani, de ez az elképzelés nem jött be, nagy monitoron elég bélyegszerűek a fotók. Ezek eredetiségéhez sem férhet kétség, a jól ismert „elmosott szürke folt repül Julcsi néni veteményese felett" szériából találunk néhány színes és fekete-fehér felvételt. Emellett vannak UFO boncolási képek is, így azután tényleg érthetetlen, hogyan maradtak még kétkedők ezen a világon – eddig még biztosan nem látták a CD-t.

A fotók egy csoportja, az UFO körök, külön fejezetet alkot, itt mindenféle búzatáblákat találunk, ahol az idegenek díszítőelemeket hagytak hátra fűnyírás... mit is beszélek, leszállás közben. A képekhez „meggyőző erejű" írott dokumentum is tartozik, amely teljes természettudományos alapossággal elemzi a kérdést.

A program nagy fejezete a filmbejátszásoké, ahol meglehetősen bő választékot találunk kisméretű videointerjúkból és UFO észlelésekből. A lejátszást ugyan nehezíti, hogy nincs előre-hátra tekerés, így egy kissé kényelmetlen a videók navigációja. Különösen meggyőzőek viszont a rekonstrukciók, ahol színészek eljátszák a nagy, megmagyarázhatatlan jelenségeket – kell ennél több? Alig hiszem.

Találhatunk még a menüben egy kronológiát is, amely egy görgethető szövegállományban foglalja össze az összes jelentős légierő általi UFO észlelést a 40-es évektől. Látványnak annyira izgalmas, mint a krumplihámozás, de a benne foglalt információ kincset ér... hiszen a CIA, az FBI és a többi szervezet mást sem tesz, csak igyekszik eltitkolni, hogy a nagyközönség tovább tapogatózzon a sötétben. Ha ennyi információ sem lett volna elegendő, hogy ezentúl a szabadban járva ne a lábunk elé nézzünk, hanem inkább az eget kémleljük, további hátborzongató igazságokat találhatunk a korongon bemutatott Ufómagazinban.

A rengeteg sokkoló információ után időt szakíthatunk a kikapcsolódásra is, az *UFOlógia* ezen a területen is mesterit alkot. Van ugyanis a programban néhány halovány vicc, továbbá két UFO képernyőkímélő. Külön menüpontban szerepel az UFO klipp (!) is, egy roppant jópofa animáció, amely sajnos még egy perc hosszúságú sincs. A kis 3D-s móka anynyira ötletes volt, hogy megnéztem a futtató felülettől függetlenül indítva a Media Playerben is, és ekkor egy kissé felugrott a vérnyomásom. Kísértetiesen úgy tűnik ugyanis, hogy a CD alkotói elegánsan elkenték a tényt, hogy a klipet nem ők készítették és a szerző videóba ágyazott copyright információját egyszerűen kitakarták a programban futó megjelenítő ablakban. Ehhez azért pofa kell... Mellesleg kíváncsi volnék, az eredeti rajzoló, Victor Navone tud-e a dologról.



A főmenüben piros-fehérben vetik ránk magukat a világrengető meglepetéseket hordozó dokumentum címek.

A kivitelezési malőrök ezzel egyébként nem érnek véget. A program használata során letilt minden taskváltást, így semmilyen más programra nem lehet átkapcsolni alatta, csak a kilépés után – ez teljesen indokolatlan és kényelmetlen. Viszont kilépéskor a program, csupán a felhasználó kényelmét szem előtt tartva, automatikusan kiadja a CD-t is – a fene se kérte erre, majd ha ki akarom venni a korongot, megnyomom az Eject gombot. Külön poén, hogy több CD meghajtó jelenléte esetén nem ismerte fel, hogy hol volt a lemez, és minden esetben kiadta az üres tálcát. Ugyanilyen meggyőző alakítás volt a kilépéskor az is, hogy teljesen levette a Windowsban beállított rendszerhangerőt, azaz a gép elnémult.

Azt hiszem, kár lenne a program érdemeit tovább ecsetelni, az *UFOlógia* azoknak jelenthet élményt, akik teljes mellszélességgel hisznek ezekben az elméletekben – mert akik nem, azokat ez aligha fogja meggyőzni vagy akár szórakoztatni. **PCF**



Nagy zöld mezőben kis videoállományok – akit ez sem győzött meg, az képzeljen a nagy kék égre kis zöld UFO-kat.

UFOlógia 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Unit Kft. (1) 250 0889	✓ Videobejátszások	51%
www.unit.hu	✓ Egyértelmű kezelés	
Ha csak úgy: P166, 16Mb	✓ Futási és kilépési nyavalyák	
Ha tényleg: P200MMX	✓ Kisméretű képek	
	✗ Csak 640x480	

PIZSI MACI SZÜLETÉSNAPJA

Interaktív bábfilm-mese, kicsiknek szóló játékokkal…



A Panem Kiadó a nagy nevű DK Multimedia több szoftverét adaptálta már a magyar piacra, a *Pizsi Maci* is ilyen honosításon átesett program. Pizsi Maci története a legjobb interaktív mesék hagyományaira épül, kedves és játékos szereplőkkel, habkönnyű történettel. A nagy születésnapi kaland fejezetekre osztott, mindegyikhez 2-3 mondatnyi szöveg és jó néhány animáció tartozik. A jól érthető felolvasással meghallgatható szövegek egyes szavait ábrák jelzik, így a képernyő előtt ülő kisgyermek könnyebben kapcsolhatja össze az elhangzó szót annak jelentésével. A kis képecskékre kattintva azok életre kelnek, és nevük írott megmutatása mellett valamilyen apró animációval lepik meg a felfedezni vágyókat. Az egyes oldalak leglátványosabb animációi azok, amelyek a nagy képpel történnek, a szereplők bábfigurái ugyanis ilyenkor életre kelnek. Mivel nem hagyományos dróton rángatott bábokról van szó, a jelenetenként mozgatott plüssállatok egészen látványosan kelnek életre az animációk során. A mesét kétféleképp is meghallgathatjuk, a narrátor előadásában vagy a szereplők saját felolvasásában – mindkettő kellemesen sikerült, az állathangok is jól eltaláltak.

A mese mellett és alatt több játék kipróbálására is lehetőség nyílik, az egyes feladatokhoz kapcsolódóan vagy menüből kiválasztva. Ezek többsége olyan alapfogalmakkal ismerteti meg a játékost, mint a színek, a számok az alapvető formák. Túl eredeti ötleteket ugyan nem találunk, de a feladatok nagyon kedvesen csomagoltak, azaz például nem piros és zöld kockákat kell szétválogatnunk, hanem minden esetben valamilyen környezetbe ágyazott, szépen kidolgozott feladványt kell megoldanunk, mint a vonatépítés, a piknik során a narancsok számolgatása, Pizsi Maci megfelelő színű köpenyének kiválasztása. A feladatok sikeres megoldásakor a dicsérő szavak mellett valamilyen ötletes animációval is találkozhatunk, még teljesebb sikerélményt jelentve a gyermekeknek. A játékokkal kapcsolatban csupán egy negatív észrevétel volt, az ismétlődés. A feladatok nem véletlenszerűek, az újrajátszási lehetőséggel pontosan ugyanolyan sorrendben következnek a dolgok egymás után – ez nagyon hamar unalmassá válhat.

A doboz szerint már hároméves kortól fogyasztható játékos mese angol és magyar nyelven is használható, így egyformán hasznos lehet az éppen olvasni tanulóknak és az idegen nyelvvel ismerkedőknek is.

Mint ahogy sok hasonló program, ez is egy kicsit gyorsan véget ér, de a grafika és történet, a sikerélményt nyújtó játékok kellemes és tartalmas szórakozást ígérnek. Annak ellenére, hogy az eredeti program a dobozon szereplő copyright szerint már 5 éves, cseppet sem veszített érdekességéből, kedvességéből. ***PCF***



Már a legelején eldönthetjük, milyen nyelven szeretnénk végigizgulni a történetet, angol és magyar közül választhatunk.



Egészen látványos, ahogy a plüssfigurák életre kelnek a valódi tárgyakból álló környezetben.

Pizsi Maci születésnapja
6 900 Ft

F Panem Kiadó — T (1) 340 1515
I www.panem.hu

Ha csak úgy: 486 DX2, 8Mb
Ha tényleg: P100, 16Mb

Pro és kontra
- ✓ Kedves történet
- ✓ Látványos bábanimációk
- ✓ Angol/magyar
- ✗ Gyorsan véget ér
- ✗ Ismétlődő feladatok

Vélemény
81%

INTERAKTÍV KIS ANGOL NYELVTAN

Itt egy remek példa arra, hogy az igazán jó alapanyagot még szürke, unalmas CD-s feldolgozással sem lehet teljesen agyonvágni...

Mi sem bizonyítja jobban, hogy egészen hihetetlen mennyiségű nyelvoktató CD kering már kis hazánkban, mint az, hogy minden számban legalább 2-3 különbözővel találkozunk – szerencsére viszont az is igaz, hogy sok köztük az igényes, jól átgondolt munka, és akadnak egészen egyedi területre specializált programok is. Ilyen egyedülálló kiadvány az *Interaktív Kis Angol Nyelvtan*, amely a nagy sikerű Dohár Péter könyv PC-s feldolgozása. Az angol nyelvtan rejtelmeibe bevezető, őrült példamondatokkal telipakolt könyv már megjelenésekor sok tanuló kedvencévé vált. Meg tudta valósítani azt, ami igazán nehezen volt elképzelhető egy írásos munkáról, nevezetesen, hogy hangulatosan, már-már szórakozva lehetett elsajátítani belőle a nyelv rengeteg szabályát, kivételeket, nyelvtani szófordulatokat. A könyv tehát jött, látott és győzött, így azután logikus lehetett a CD-ROM átirat elkészítése is.

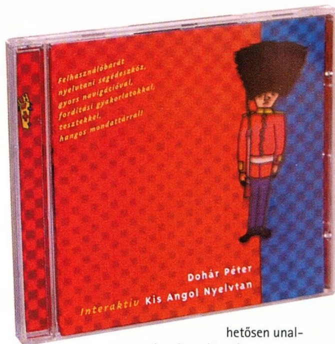
A telepítés során itt is jelszavaznunk kellett, úgy látszik, több hazai kiadó szerint nem lehet komoly szoftver az, ahol nem kell regisztrációs számmal bíbelődni. Mindenesetre gond nem volt vele, a program rövidesen békésen futott a gépen.

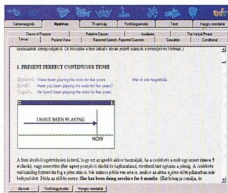
Ahogy a mellékelt képernyőképeken is látható, ez nem az a kifejezett grafikai kavalkád – az a játékosság, ami a könyvből áradt, teljesen hiányzik a kezelőfelületből: van egy csúnyácska kék-a-kékben menüsorunk, meg annyi váltófül, amennyivel én még programban nem találkoztam. A navigáció elsőre ijesztő lehet, de van benne rendszer, így a fejezetek, alfejezetek nyomon követésével előbb-utóbb minden témát megtalálhatunk. A keresésre szöveges lehetőség is van, elég a kívánt kifejezést begépelnünk és akkor is odatalálunk, ha a kacifántos nyelvtani megnevezés épp nem jutott eszünkbe.

A program nagy témákra osztható, az első a nagy és átfogó Nyelvtan fejezet. Itt tényleg mindenről olvashatunk, amit a témával kapcsolatban tudnunk kell, számos példamondattal és érthető magyarázattal. A multimédia feldolgozás ugyan nem sokban nyújt többet annál, hogy vannak mondatok, amik kékek, de az anyag értékét ez sem csökkenti. A másik nagy fejezet, amely szerintem sokak kedvence lesz, a 79 apróság címet viseli. Itt olyan „slágertémák" szerepelnek, amelyeket nyelvtanulóként különösen érdemes alaposan átrágni, mert a legtöbb elkövetett típushiba ezek nemismeretére vezethető vissza. Itt is szórakoztatóak a példamondatok, és az ember néha óhatatlanul nagy „Ja, tényleg!" meg „Nahát!" felkiáltásokban törhet ki, amikor néhány szóban lehull a lepel egy-két nagy angol nyelvi rejtélyről. Egy külön menüpontban az eddigiekkel kapcsolatban sok példamondatot meghallgathatunk, ezek minősége semmilyen kívánnivalót nem hagy maga után, a kiejtés és érthetőség egyaránt megfelelő.

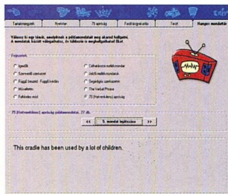
A sok okítás után már csak a számonkérés maradt hátra, ebben is nagyon hasznos szolgáltatásokat nyújt a program. Próbálkozhatunk fordítási feladatokkal is, ahol tényleg kacifántos mondatokkal kell megküzdenünk, de vannak hagyományos tesztkérdések is. A kérdésekből egyszerre 50-et kell kitölteni, vannak nyelvvizsga előkészítő feladatok és adott témához kapcsolódó tesztek is.

A grafika szinte teljes hiánya meglehetősen unalmassá, szárazzá teszi ugyan az egész kiadványt, de a benne található információk és feladatok egészen kiválóak, így aki komolyan beleásná magát a nyelvtan rejtelmeibe, az nem fog csalódni a programban. Más kérdés, hogy a könyv – a hangos mondat felolvasásoktól és a gyors keresési lehetőségektől eltekintve – ugyanezt nyújtja, így annak beszerzése is elegendő lehet. Nehéz százalékban mérhető véleményt mondanunk, mert a multimédia feldolgozás alig nyújt többletet és szinte minden esztétikai élmény nélkül való, azonban maga az anyag kiváló. ***PCF***





Ennél színesebb szövegközi ábrákra ne nagyon számítsunk.



A hangos mondattár felépítése is elég szürke, de végül is tényleg meg tudjuk hallgatni a szövegeket.



A navigáció rövid használat után egyértelmű, csak meg kell szokni a nagy fül/kis fül/legördülő menü felépítést.



Ha sokan csak ezt az egy oldalt kellő alapossággal a fejükbe vésnék, már sokkal kevesebb „nagyon magyar" hibát követnének el.

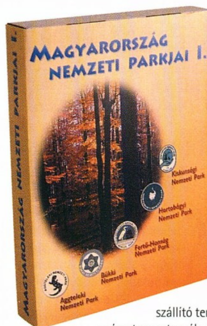
Interaktív Kis Angol Nyelvtan
3 500 Ft
Libri Könyvesboltok (80) 254 274
www.libri.hu
Ha csak úgy: 486, 8Mb
Ha tényleg: Pentium processzor

Pro és kontra
- ✓ Érthető magyarázatok
- ✓ Szellemes példamondatok
- ✓ Sok teszt és fordítási feladat
- ✓ Jó hanganyag
- ✗ Szürke, unalmas felület

Vélemény
78%

MAGYARORSZÁG NEMZETI PARKJAI I.

Egy kifejezetten igényes kiadvány, amely segít megismerni hazánk természeti értékeit...



MAGYARORSZÁG TÖBB NEVES Nemzeti Parkkal büszkélkedhet, valójában mégis kevesen ismerik az itt található értékeket, látványosságokat és nevezetes élővilágot. A kiadvány megkísérli bemutatni öt nagy Nemzeti Parkunkat, azok állat- és növényvilágával, földtani értékeivel. Teszi mindezt színes leírásokkal, számtalan képpel és könnyen elsajátítható navigációval.

A telepítés után grafikus főmenü fogad, ahol a pirossal jelölt területekre kattintva léphetünk be a kiválasztott Nemzeti Parkba. A részletes térképek mellett olvashatunk a parkok kialakulásáról, legfontosabb jellemzőiről, az itt élő állatokról és növényekről. A leírásokat gazdag képanyag egészíti ki, a számos fotó mellett magyarázó ábrákkal is találkozhatunk. A navigációt jól működő hyperlink funkciók segítik, a pirossal kiemelt szövegekre kattintva bővebb információt tudhatunk meg az adott témáról. Az állatok és növények bemutatása külön oldalakon történik, itt a látványos fotók mellett állathangokat is találhatunk, továbbá rövid leírást olvashatunk az adott fajról.

Ha az információkat kellő alapossággal átnéztük, frissen szerzett tudásunk kipróbálására is lehetőséget kapunk. Az első játéktípus a kép alapján történő felismerés, itt három lehetőség közül kell kiválasztanunk azt a növényt vagy állatot, amelyik a képen látható. Hogy a dolog kicsit izgalmasabb legyen, a képből az elején semmi sem látszik, egyesével fedhetjük fel a mozaikdarabokat – természetesen minél kevesebbet, annál több pont jár a jó megoldásért. Ha úgy érezzük, biztosak vagyunk a dolgunkban, választhatunk, a program pedig elkönyveli az eredményt.

A másik feladattípus a teszt, ahol három lehetséges válaszból kell a helyeset megadnunk – az ember azt hinné, ez azért elég egyszerű, de a kérdések gondoskodnak arról, hogy csak akkor menj biztosra, ha valóban végigolvastad a parkok leírását. A képen is kiemelt kérdés elég jó minta erre: „Kakukktojás került a fölösleges vizeket elszállító természetes csatornák elnevezései közé. Melyik az: A – Kadarcs, B – Sziktöbör, C – Pece." – nem mondom, hogy kapásból rávágtam a helyes megfejtést. A lényeg mindenesetre, hogy kellemesen el lehet szórakozni a dologgal, és már az is sikerélmény lehet, ha valaki 60-70%-os teljesítményt nyújt a feladatokon.

Szépen kivitelezett és tartalmas CD-ROM a *Magyarország Nemzeti Parkjai*, kíváncsian várjuk a második epizódot is. **PCF**



Ez volt részemről a hónap kérdése: egy feladatban háromból három ismeretlen szó – az ember mindig tanulhat valamit.



Kövön hancúrozó alpesi gőték – na ebben a szövegben azért már több ismerős szó volt, és a képek is szépek.

Magyarország Nemzeti Parkjai I. 4 000 Ft
Veszprog Kft. (88) 407 285
www.veszprog.hu
Ha csak úgy: Pentium, 24Mb
Ha tényleg: P200MMX, 32Mb

Pro és kontra
✓ Színvonalas anyag
✓ Sok kép
✓ Kellően nehéz játékok
✓ Rengeteg állathang
✗ Csak 640x480

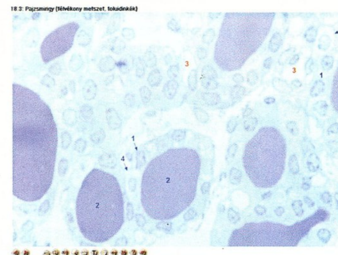
Vélemény
87%



A SZÖVETTAN MULTIMÉDIÁS ATLASZA

A félreértések elkerülése végett ez a szövettan nem a ruhatervezőknek szól...

KEVÉS OLYAN TUDOMÁNY LÉTEZIK, ahol a képi információ, a látvány olyan fontossággal bírna, mint a biológia, az élettan és az orvoslás területén. Multimédiás anatómiai atlaszt már mutattunk be a *PCF* hasábjain, de most először került hozzánk összefoglaló szövettani mű. Aki pusztán érdeklődésből vagy egyetemi, főiskolai tanulmányai során találkozott már az ezzel kapcsolatban elsajátítandó ismeretekkel, tudhatja, hogy a mikroszkópos képek felismerése és elemzése meglehetős gyakorlatot igényel, sokáig pedig a megfelelő minőségű tankönyvek is nehezen voltak beszerezhetők. A hatalmas képanyag miatt ezek a kiadványok igencsak drágák is, hiszen mindent a lehető legtökéletesebb minőségben kell színesben visszaadni. Teljesen magától értetődő lehet a megoldás, ezt az anyagmennyiséget mintha kifejezetten arra találták volna ki, hogy elektronikusan feldolgozzák – a CD-ROM képtárolási kapacitásával kevés megfizethető árú kötet veheti fel a versenyt.

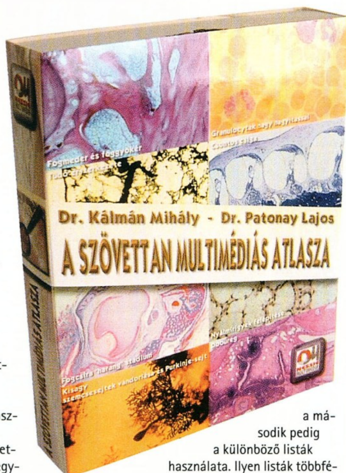


Ha belenagyítasz, minden metszet ilyen kis jellegtelen izéből fog állni – legalábbis annak, aki nem tudja, mi is itt a lényeg.

Hasonló külföldi CD-ROM kiadványok már régóta léteznek, itt volt az ideje egy magyar fejlesztésű atlasz megjelenésének is. A program több mint 400, viszonylag nagy méretű, színes fénymikroszkópos képet tartalmaz, részletes megnevezésekkel. A használhatóság szempontjából talán még a funkcióknál is lényegesebb a felvételek minősége, amelyekre jelen esetben nem lehet panasz. Az átnézett képek mind jól festődő, jellegzetes metszetekről készültek, a digitalizálás során sem történt minőségromlás és a képek mérete még a korlátozott fokú nagyítást is lehetővé teszi. És most lássuk, mire számíthatunk, ha ezeket a képeket meg is szeretnénk nézni valahogy.

A telepítés a maga nemében meglehetősen meglepő volt, a programot hozzávetőlegesen úgy védik, mint a Nemzeti Bankot. Az install nem végezhető el csupán a CD-ről, kell egy kulcslemez is – hagyományos kisfloppy, ha véletlen jön egy kisebb huzat, rögtön sérülhet is a tartalma, onnan pedig meg vagyunk lőve. A lemezes védelmen kívül kell egy jelszó is, továbbá a CD eredetiségét is vizsgálja a program. Szép, talán még több százezres felhasználói programokat sem védenek ilyen intenzíven, lassan csak a hardver kulcs hiányzik.

Ha az ettől függetlenül gördülékenyen zajló telepítésen túlvagyunk, a főmenüben meghatározhatjuk, melyik szerv vagy szervrendszer metszeteire vagyunk kíváncsiak. Ha ez megtörtént, áttekintő képek közül válogathatunk, ami egyrészt a navigációt segíti, továbbá megközelítőleg olyan képet ad, mint mikor mikroszkóp nélkül nézünk rá a tárgylemezre, ezért meglehetősen „életszagú" módon gyakorolhatjuk a metszetek azonosítását első ránézésre. A konkrét felvétel megjelenítésekor két részre osztott képernyőt kapunk, balra számozva találhatóak meg a képen látható elemek. A szövegre kattintva egy semleges hang fel is olvassa az adott (többnyire latin) megnevezést, sok helyen pedig hyperlinket találunk, amelynek segítségével egy másik, valamilyen módon kapcsolódó metszethez ugorhatunk.



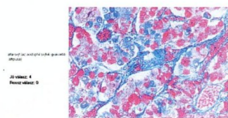
A program még azt is megteszi, hogy a kiválasztott névnek megfelelő számot felvillantja a metszet képén, így sokkal egyszerűbben tájékozódhatunk. Ez a jól kidolgozott jelzés és megnevezés visszafelé is ilyen szépen működik, ha a metszeten egy számra kattintunk, a hang felolvassa az adott képlet nevét és a magyarázó szövegek között is ez lesz a kiválasztott. A rendszer nagyon kényelmesen használható, sokkal könnyebb a tájékozódás, mint egy papír alapú atlaszban. Sok képhez nemcsak képlet felsorolás, hanem rövid magyarázat is tartozik, ez segít az anyag elsajátításában, az összefüggések felismerésében. A metszeteknél lehetőségünk nyílik a nagyításra is, ilyenkor a magyarázó szövegek helyét is a kép tölti ki. Ilyenkor sem maradunk viszont segítő információk nélkül, mert a képen látható számokra kattintva aktiválni tudjuk a nevek felolvasását. Kellemes funkció az is, hogy az adott képet kinyomtathatjuk (ajánlott a színes nyomtató használata).

A képek közötti válogatás nem csak menü segítségével történhet, ennél sokkal szélesebb körű lehetőségeket kínál a program. Az első a szóra keresés, a második pedig a különböző listák használata. Ilyen listák többféleképpen születhetnek, a leggyakoribb eset az, hogy egy hyperlinkre kattintva előre definiált listát kapunk azokról a képekről, amelyek az adott kérdéssel kapcsolatban állnak. Lista jön létre saját, képek közti bolyongásunkból is, így egyfajta historyban kereshetünk, ha vissza szeretnénk térni egy korábbi metszethez.

A sok leíró ismereten kívül számos tesztkérdést is tartalmaz a program. A tesztek első típusának neve a program szerint Index-teszt, itt a kiírt szövegnek megfelelő képleteket kell bejelölnünk a továbblépéshez és pontgyűjtéshez. A második teszt során egy listát kapunk, különböző differenciáldiagnosztikai pontokkal, ezeket kell a megfelelő szervhez kapcsolni. Ezek a kis trükkök nagyon hasznosak lehetnek, különösen hallgatóknak, mert sok vizsgán nagy fontossággal bírhat a gyors és pontos szerv- és képletfelismerés.

A sok kép mellett érdemes egy keveset szólni a felületről is – funkcionálisan minden rendben van, de a tervezés nem az igazi, nem túl szépek a lapított gömb alakú nyomógombok. A tesztkérdés képernyők kidolgozása sem túl elbűvölő, de a működés így is hibátlan. A programban elvileg lehetne betűtípust is váltani, de valamiért ez nálunk nem működött.

A CD meglehetősen kellemes összbenyomást gyakorolt a stábra, gyorsan és jól működik, igényes metszetfotókkal. Talán bővítési lehetőség lenne még a patológiai mikroszkópos felvételek integrálása is, esetleg az éppen aktuális kép nagyítási fokának kijelzése, de ez már csak a hab a tortán. **PCF**



Eddig teljesen hibátlanul vettük az egyébként rázós tesztet. Irány az egyetem, a doktori cím sincs már olyan messze.



Itt hemzsegnek a nézőképek, bőven lehet válogatni.



Most, hogy megjelent a kép, láthatóak a szép, telített színek, az éles kontúrok.

A szövettan multimédiás atlasza
8 990 Ft
Automex Kft. (1) 461 5750
www.automex.hu
Ha csak úgy: P200, 16Mb
Ha tényleg: P200MMX

Pro és kontra
✓ Jó minőségű metszetek
✓ Mély szakmai információk
✓ Tesztek, differenciáldiagnosztika
✗ Paranoiás védelem
✗ A grafika lehetne szebb

Vélemény
84%

BRIT ANGOL – A BESZÉDÉRTÉS ÉS A BESZÉDKÉSZSÉG FEJLESZTÉSE

A EuroTalk interactive sorozata folytatódik, öles léptekkel haladhatunk a felsőfokú nyelvvizsga felé...

Ha a múlt hónapban ismertetésre került *Tanuljunk Brit-Angolt!* kezdő szintű CD-ROM-on már túljutottál, itt a nagy lehetőség a folytatásra, a következő lépcsőfok már a középhaladó szint. Ez a program nem leckékre épülő oktató anyag, inkább játékos formában segít a beszédértés gyakorlásában, a szókincs fejlesztésében. A grafika – mint a sorozat előző részében is – dinamikus, színes és hangulatos, egy pillanatra sem engedi lankadni a figyelmet. A bejelentkezéskor látványos főmenü fogad, innen kiindulva deríthetjük fel a különböző feladatokat. A hagyományosabb nyelvi feladványokat a szerencsekerék egyes szeleteiben találjuk, néhány egyéb csemege pedig a nagy ikonok mögött rejtőzik.

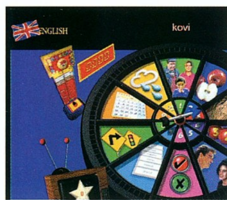


A feladatok sokrétűek és valóban középszintű szókincset igényelnek, az élet számos területéről hallhatunk mondatokat és idézeteket. Külön kellemes, hogy az anyanyelvi szereplők valóban úgy beszélnek, mint a mindennapokban, semmivel sem teszik könnyebbé a hallgatóság dolgát. A végrehajtandó feladványok között vannak egyszerűbbek, mint például elhangzó állítások igaz/hamis voltának megállapítása, de összetettebbek is akadnak, van például egy határidőnaplós feladat, ahol a szereplő által elmesélt eseményeket kell időben elhelyeznünk.

Ha a játékokkal kitomboltuk magunkat, még mindig bőven maradt felfedezni-való. Gyakorolhatjuk a jó helyesírást és szövegértést a Diktálás pont segítségével, vagy a tökéletes kiejtést a Hangstúdióval. Ahogy azt már sok programban megszokhattuk, itt is mikrofon a móka előfeltétele, majd saját szavainkat felvéve hasonlíthatjuk össze az eredményt az angol anyanyelvű szereplőkkel.

A végére maradt a kedvencem, a mini kvízjáték. Ez alatt nem kell nehéz feladványokra gondolnunk, inkább a szavak ismerete szerepel a fókuszban, de nagyon jól elszórakozhat vele két játékos. A nagy összecsapás ugyanis nem a gép, hanem egy másik személy ellen zajlik, mint az igazi TV-s vetélkedőkben. Minden játékosnak van három gombja, és az nyer az adott fordulóban, aki legelőször nyomja meg a helyes válaszhoz tartozó billentyűt.

Ahogy a sorozat összes darabja, ez is futtatható Mac platformon is, nem csak Windows környezetben. Erre is igaz, hogy inkább csak kiegészítő lehet egy tanfolyam vagy könyv mellé, de kivitelezése kellemesen látványos és ötletes, a kvíz pedig hangulatos csatározásokat ígér – meggyőző folytatás. PCF



Ez már a folytatás, a középhaladó szint, de azért itt is találunk játékokat és játékos felületeket.

Brit Angol 5 990 Ft	**Pro és kontra**	**Vélemény**
Automex Kft. (1) 461 5750 www.automex.hu **Ha csak úgy:** P100, ill. PowerMac **Ha tényleg:** P166, iMac	✓ Megnyerő grafika ✓ Ötletes feladatok ✓ Macintoshon is ✓ Kvíz ✗ Csak kiegészítő lehet	85%

JÁTÉKOS MESETÁR I. – JANCSI ÉS JULISKA

A klasszikus mesék új köntösben térnek vissza ebben a vadonatúj sorozatban...

A Játékos Mesetár sorozata a régi kedvenceket rajzfilmesítve, játékokkal körítve láttatja viszont a képernyőn. A havi rendszerességgel tervezett epizódok másik vonzereje az ár lehet, ezek a CD-k az átlagos multimédia programok árának alig feléért beszerezhetőek, így talán olyanokhoz is eljuthatnak, akik sokallták a 4-5000 Ft kifizetését.



Lehet, hogy mindenki rossz vicceinek céltáblája, de erről a szigetről mégis egyedül a boszorkány tud meglépni...

A kicsomagoláskor az első meglepetés, hogy a CD-ROM mellett egy rövid magazint is találunk, benne kifestővel, illusztrált mesével és a programban található rajzfilmből készített színes képregénnyel.

A telepítésére nem is lesz szükség, az interaktív mese azonnal elindul, feltéve, hogy már van DirectX a gépen. Na jó, az azonnal egy kis túlzás, a program itt-ott megáll majd gondolkodni, de a CD-ről futtatással ez sokszor együtt jár. Mindenesetre ha kivártuk az indulást, kellemes csalódás lehet a teljes képernyőre váltás és a hatásos nyitómenü – minden szereplő táncol, mozog, mindeközben pedig egy kislány ismerteti az általános tudnivalókat.

A program gerince maga a mese, egy meglepően jó minőségű és látványos animáció, 3D-s hátterek és 2D-s rajzfilmes szereplők ötvözésével. A képi világ átlagon felüli, mindezt kellemes szinkronnal és hangulatos aláfestő zenével tálalja a program, még feliratozásra is lehetőség nyílik. A mese négy epizódból áll, az egyes részek között két-két játékkal szórakozhatunk. Ezek a játékok magából a főmenüből is elérhetőek, olyan hagyományos apróságokat találunk közöttük, mint a labirintus vagy a képkirakó és a memóriajáték, de mindegyikben vagy egy kis csavar. A játékok ugyanis nem egy, hanem több pályából állnak, így egyre nehezebb feladatokkal találkozhatunk. A képkirakó például azért különösen mókás, mert az elemeket nemcsak ide-oda tologathatjuk, hanem forgathatjuk is, és ez még nem minden – az egész kép mozog. Tehát nem egy állóképpel dolgozunk, hanem egy rövid rajzfilmrészlettel, amelynek minden eleme ott ficánkol a képernyőn kirakás közben. Egy másik ötletes megoldásra a már szinte unalomig ismert és játszott memóriajáték során találtam, a második szinten ugyanis hasonló cukorkákat kellett párosítani, a harmadikon pedig mézeskalácsokat – csupa apróságban tértek el egymástól a képek, sokkal jobban kellett figyelni a részletekre. A játékok mellett kiegészítésként találhatunk még egy kis angol nyelvleckét is egyszerű szavak tanításával és számonkérésével, továbbá egy „videoklipet" a mese szereplőivel, a rajzfilmben hallható zenével.

Egyetlen oka volt, hogy végül nem szavaztuk meg a programnak a *PCF* medált, nevezetesen az apró inkompatibilitási problémák. Több gépen is apróbb-nagyobb bakikat mutatott a program, amelyek a futást ugyan sehol sem gátolták, de zavaróak voltak. Például az egyik gépen alig lehetett látni a kurzort, olyan ritkán jelent meg a képernyőn, máshol pedig (egy PIII500-as konfiguráción) a videók visszajátszása akadozott elég csúnyán – ez utóbbi azért is volt furcsa, mert egy PII-n viszont zökkenőmentesen futott.

Az összkép mindenesetre nagyon kellemes, az animációk és játékok kifejezetten szépek és dinamikusak, a szerzők pedig újabb ötletekkel frissítették fel néhány klasszikusnak számító feladatot. PCF



Ha ezután a nyelvkecke után elveszel Angliában, éhen már nem halsz. Legfeljebb az összes maradék pénzed elmegy fogorvosra.

JÁTÉKOS MESETÁR I. – JANCSI ÉS JULISKA 1999 Ft	**Pro és kontra**	**Vélemény**
Automex Kft. (1) 461 5750 www.automex.hu **Ha csak úgy:** P100, 16Mb **Ha tényleg:** P200MMX	✓ Mesefilm ✓ Dinamikus grafika ✓ Ötletes játékok ✓ Kis angol nyelvlecke ✗ Futási gondok	86%

CD-Depo

CD-Rom rendelés kényelmesen és gyorsan

Üdvözlünk a CD-Depoban! Nézz csak körül a programok közt – itt mindent megtalálsz, amire csak szükséged lehet, ráadásul a lehető legkedvezőbb áron! Miért fáradnál személyesen, ha a CD-Depo kívánságodra házhoz szállít? Jó vásárlást és kellemes szórakozást kívánunk!

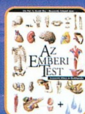

Lang Kurzus

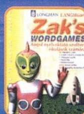

Manó Matek


3D Lakástervezés


Cyberpakk 5


Az állatok birodalma

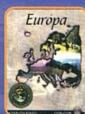

Az emberi test


Zak's wordgames



Világatlasz


Ismerd meg...



Európa

Sorszám	Termék neve	Ára	PCF értékelés
1	Szabadítsd ki a kisoroszlánt	5.690 Ft	81%
2	Kémia Kalauz 2.	5.690 Ft	93%
3	Fantasztikus Matekváros	5.690 Ft	78%
4	Elveszett szavak nyomában	5.690 Ft	87%
5	Tomi és az álomcsapda	5.690 Ft	90%
6	A család kedvencei – Kutyák	3.790 Ft	
7	Budapest Kalauz	6.640 Ft	92%
8	A II. Világháború története	4.740 Ft	74%
9	Grand Collection 1	1.790 Ft	
10	Grand Collection 2	1.790 Ft	
11	Grand Collection 3	1.790 Ft	
12	Best of 2000	1.790 Ft	
13	Bestof 1999	1.790 Ft	
14	MANÓ Matek 1	5.500 Ft	
15	MANÓ Matek 2	5.500 Ft	
16	MANÓ Élővilág	5.500 Ft	
17	Manó Muzsika1	5.500 Ft	
18	Rayman matek és olvasás	5.690 Ft	67%
19	Az ásványok világa	5.690 Ft	
20	A Multimédia világa	5.690 Ft	
21	Internet-iskola	3.790 Ft	
22	Kézi lőfegyverek	2.660 Ft	
23	Utazás a csillagok között	4.740 Ft	
24	WEB grafikák	2.660 Ft	
25	Autó 2000	3.700 Ft	86%
26	A görög mitológia	6.640 Ft	63%
27	Az emberi test	5.690 Ft	
28	Tolnai Világlexikona	4.740 Ft	74%
29	Ismerd meg Önmagad!	5.600 Ft	
30	Út a sakkhoz	4.740 Ft	
31	Szexlexikon	4.740 Ft	
32	Angel's Babes 3.	1.790 Ft	
33	Seregszemle	2.460 Ft	
34	DCCD 15	1.490 Ft	
35	Klikk&Play	4.740 Ft	
36	Dél-Amerika	5.690 Ft	89%
37	Afrika	5.690 Ft	
38	Európa	5.690 Ft	92%
39	Antik irodalom	5.690 Ft	
40	Pannonia	4.740 Ft	63%
41	Utazás a Naprendszerben 2	5.320 Ft	93%
42	Easy video 1	1.890 Ft	
43	Easy video 2	1.890 Ft	
44	Easy video 3	1.890 Ft	
45	Easy video 4	1.890 Ft	
46	Easy video 5	1.890 Ft	
47	Kínai falatok	4.740 Ft	93%
48	Egészséges táplálkozás	5.690 Ft	
49	Szuperagy	5.690 Ft	86%
50	Ablak Zsiráf	4.740 Ft	64%
51	Cyberpakk 3	7.590 Ft	
52	Cyberpakk 4	7.590 Ft	
53	Cyberpakk 5	7.590 Ft	
54	Theocracy	5.690 Ft	
55	Lang master kurzus kezdő	4.740 Ft	
56	középhaladó	4.740 Ft	
57	haladó	4.740 Ft	
58	Lang master csomag kezdő	15.100 Ft	
59	középhaladó	15.190 Ft	
60	haladó	15.190 Ft	
61	Lang master pakk kezdő	8.540 Ft	
62	középhaladó	8.540 Ft	
63	haladó	8.540 Ft	
64	Pilinszky	5.690 Ft	
65	Interaktív fizika	6.640 Ft	80%
66	Fizika kalauz 1	5.690 Ft	84%
67	Tervezz és építs	4.750 Ft	
68	Az állatok birodalma	4.560 Ft	
69	Lakástervezés 3D	4.750 Ft	
70	Ismerd meg a betűket	2.990 Ft	
71	Ismerd meg a számokat	2.990 Ft	
72	Ismerd meg a színeket és a formákat	2.990 Ft	
73	Ismerd meg az ellentéteket	2.990 Ft	
74	Zak's wordgames	5.690 Ft	
75	Irodalmi kalauz	5.690 Ft	
76	A kis mozigépész	5.690 Ft	
77	Nyelvész pakk	4.740 Ft	
78	A varázslatos emberi test	8.450 Ft	
79	Pizsi maci születésnapja	6.500 Ft	
80	Biológia közép és felsőfokon	5.200 Ft	91%
81	A végtelen világ	9.400 Ft	
82	Európa Atlasz	6.170 Ft	
83	Világatlasz	7.600 Ft	73%
84	Alfred Brehm - az állatok világa	4.740 Ft	68%

A programok neve előtt egy sorszámot találsz – megrendelés esetén erre kell hivatkoznod. A részletes leírásban a termékek árait pirossal, a minimális hardverigényt narancsszínnel tüntettük fel. Magazinunk a termékek egy részét tesztelte, közreadott százalékos értékelés segít a választásban. A programok csomagolási és postázási díja 350 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal), telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel. A telefonszámot és a címet a lap alján találod.



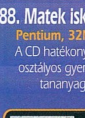
85. Manó olvasás
P90, 16MB RAM, Win 95/98
Játékos olvasásoktató program 5-8 éves gyerekeknek, elemző-összetevő szótagolási módszerrel, sok mesével és grafikával **5.500 Ft**



86. Manó Német 2
486 DX2-66, 8 MB RAM, WIN 95/98
A nyelvtanulás szórakoztató is lehet - amint azt sorozat első kiadványa is bizonyította. Itt a folytatás, ugyanazokkal a szereplőkkel, 300 feladattal **5.500 Ft**



87. Matek iskola 1. Osztályosoknak
Pentium, 32MB RAM, Win95/98
A CD hatékonyan oktatja az első osztályos gyerekeket a matematika tananyagra. **6.500 Ft**



88. Matek iskola 2. Osztályosoknak
Pentium, 32MB RAM Win95/98
A CD hatékonyan oktatja a második osztályos gyerekeket a matematika tananyagra. **6.500 Ft**



Szótanító
89. angol; 90. német; 91. olasz
486 DX, 8 MB RAM, Windows
5000 szó és kifejezés, szófelismerés kiejtés vagy betűzés alapján, jutalomjáték, bővítési lehetőség, gyakorlólista készítése is rendelkezésre áll a sorozat minden darabjánál.
angol: 2.840 Ft; német, olasz: 3.790 Ft



92. Angol újrakezdő, középhaladó
486 DX, 8 MB RAM, Windows
Két tudásszintre osztott, szintfelmérőkkel ellátott, olvasmányos, interaktív angol nyelvoktató, 6000-es szókinccsel. Újdonsága a mikrofonos kiejtés-ellenőrzés. **6.650 Ft**



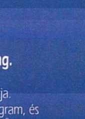
93. Angol
alapfokú és újrakezdő, középhaladó
486 DX, 8 MB RAM, Windows
Több mint 12 órás eredeti anyanyelvi hanganyagával és a szolgáltatások bőséges választékával, háromszintes tankönyvet tartalmaz. **9.490 Ft**



94. Beszélő szótár angol-magyar
486 DX, 16 MB RAM, Windows
8400 szavas szókincsével és folyamatos szövegfordítási lehetőségével páratlan segítséget nyújt a nyelvtanuláshoz. Keresőrendszer, bővítési lehetőségek! **7.600 Ft**



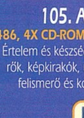
95. Nyelviskola 1. Intenzív nyelvi tréning.
Pentium, 32MB RAM, Win 95/98
A párbeszédeket saját akarata szerint befolyásolhatja.
A párbeszédek közben bizonyos pontokon megáll a program, és elágazási lehetőséget, azaz két lehetséges választ kínál fel. On dönt, hogy a párbeszéd melyik irányba folytatódjon. Egy-egy leckében több ilyen elágazással is találkozhat. **6.500 Ft**



96. Számlázó és készletnyilvántartó
486 DX, 32 MB RAM, Win95/98
Általános célú számlázó és készletnyilvántartó program, ami szállítólevél, átutalásos-, és postai utánvételes számla szintjéig kezeli cége pénzügyeit. Megfelel a 2000. Májusi rendeleteknek! **7.600 Ft**



97. 3D Kerttervezés
Pentium, 32MB RAM, Win95/98
Egyszerű módszerekkel 2 dimenzióban tervezheti meg kertjét, majd a program képes 3 dimenzióban bemutatni a kész alkotást. A kész kertet körbejárhatja, keresztül mehet rajta, bárhonnan megtekintheti. Teljesen magyar nyelvű program. **6.500 Ft**

98. Dinoszaurusz Vadászat
486 DX33, 8 MB RAM, Windows
A dinoszauruszok csodálatos világába tehetünk virtuális utazást, megismerve 50 faj életét, és bepillantást nyerhetünk egy ásatás mindennapjaiba. **8.450 Ft**



99. Dinoszaurusz Enciklopédia.
Pentium, 32MB RAM, Win95/98
Ez a lexikon megismerteti Önt a Föld őstörténetével, Dinoszauruszok kialakulásával. Megtudhatja mi is az a Dinoszaurusz, felfedezheti eredetüket, megismerheti táplálékukat, szaporodásukat. A program bemutatja a Dinók élőhelyét kontinensekre bontva, továbbá számos ősmaradványt is feltár. **6.500 Ft**



100. NASA – az űrkutatás története
P100, 16 MB RAM, 4X CD ROM, 16 bites hangkártya, Win95/98
A dupla CD az űrkutatás, az Univerzum és a csillagászat rejtelmeibe vezeti be a nézőket. Videofelvételek segítségével űrhajókkal utazhatunk, bepillanthatunk az asztronauták hétköznapjaiba, és az űrszondák által az űrből küldött képekben is gyönyörködhetünk. **4.740 Ft**



101. Úton – KRESZ oktató
386 DX, 4MB RAM, SB komp. hang k., 512 KB VGA
DOS alatt futó, közlekedési szituációkat bemutató animációk, hanganyag, beépített vizsgáztató rendszer **1.990 Ft**



102. Úton 2. – KRESZ oktató
486 DX, 16 MB RAM, 8x CD ROM, 32 bit video k., 16 bit hang k., Win 95/98
Az Úton CD-ROM folytatása, aktualizált tartalmi anyaggal. Képek, animációk, videók segítenek az anyag könnyű elsajátításában. Elméleti, rutin, műszaki és forgalmi vizsga. Mindez, ami a B kategóriás jogosítvány megszerzéséhez kell. **5.690 Ft**



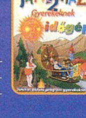
103. Napjaink allergiái
P100, 32 MB RAM, 8X CD-ROM, hang k.
Teljes körű információk az allergia történetéről, az allergiás reakciókról, az allergének osztályzásáról, a vizsgálati módszerekről és terápiáról. **7.590 Ft**



104. Beat 2000 zeneszerkesztő
P60, 16 MB RAM, Direct-X, hang k., mikrofon
20 különböző hangcsatornán keverheti és kombinálhatja a hangokat. A CD több száz zenei hangminta választékát nyújtja, amit sajátjaival is bővíthet. **4.750 Ft**



105. Az okos játékszoba
486, 4X CD-ROM, 4MB RAM, hang k., Win95/98
Értelem és készségfejlesztő játék gyerekeknek. Fejtörők, képkirakók, útvesztő, ügyességi játékok, zenei felismerő és komponáló játékok. **5.690 Ft**



106. Játszóház 2.
P100, 16 MB RAM, 1 MB video k., Win95/98
A gyerekek szóbeli kifejezőkészségének fejlesztését, probléma megoldási képességét, kreativitását fejlesztő játékos oktató program. **5.690 Ft**




107. Tomi megmenti a tengert
486, 8 MB RAM, Win95/98
A tenger megmentése mesés kaland, logikus és problémamegoldó gondolkodásra serkentő játékokkal. A kaland során a gyerekek a legkülönfélébb tengeri állatokkal is megismerkedhetnek. **5.690 Ft**



108. Híres magyarok a nagyvilágban
800X600 truecolor video k., 8X CD-ROM, Win95/98
A világban híressé vált magyarokról nyújt átfogó képet. A lexikai tudást közérthető, populáris formában tárja az olvasó elé. **5.690 Ft**



109. Angel's Babes 4.
486, 8 MB RAM, Win95/98
Több ezer kép gyönyörű hölgyekről, egyedül és akcióban. Csak felnőtteknek! **1.790 Ft**



110. Révai nagy lexikona
486 DX, 8 MB RAM, Windows
A 21 kötet scannelve, teljes képanyaggal. Korlátozott kereséssel. **1.990 Ft**



111. Irodalmi kincsestár I.-II.
Pentium, 32 MB RAM, Win95/98
1. Petőfi Sándor, Ady Endre, Balassi Bálint és Vörösmarty Mihály összes művei.
2. Arany János, József Attila, Babits Mihály és Csokonai Vitéz Mihály összes művei. **1.990 Ft**

Rendelésedet – amennyiben nem a mellékelt kupont választod – leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel-nappal rendelkezésedre állnak:

Tel.: 467-6720 Fax: 457-1125

Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz:
depo@cmk.hu

CD-Depo

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Rutin

Dobd el a mankód, és járj! Az emberek, akik egykoron vakok voltak, ma már látnak!

Rutin tartalom

A liliomok képei

Vincent Van Gogh levágta a fülét. Mark Rothko felszaggatta a torkát. Ha nekik is lett volna *Painter*-ük, akkor nem kellett volna annyit vesződniük az ecsetekkel.

• Második rész

Ha Monet még élne, akkor szerintünk a hátsó kertjében ücsörögne és vízililiomokról festene végtelen képeket. Bár valószínűleg több pénzt keresne, ha birkákat tartósítana formaldehiddel és betonnal töltene meg szobákat. Szerintünk a művészet legfrissebb (és legkifizetődőbb) ága a webdesign.

Valószínűleg még nem látod a közvetlen kapcsolatot a *Painter* és a webgrafikák között. Végül is, hiába töltesz el órákat a legtekervényesebb, legcsalafintább ecsetvonásokkal egy olajfestményen, mindez a weben semmit sem jelent. Lehet, hogy jól néz ki, de mindannyian tudjuk, hogy az internetezők szépen elkerülik majd az oldalaidat, mint egy ostoba, de divatos galériát, ha letöltésük tíz másodpercnél tovább tart.

Vágd fel a tortát

A képek méretét a minimumra kell leszorítanod, és itt jön képbe a *Painter* szeletelő eszköze. Ezzel feldarabolhatod az oldalakat különböző részekre, attól függően, hogy mit tartalmaznak. Egy tipikus weboldalon vannak linkek, egyszínű területek és képek. A *Painter*-ben a szeleteket különböző fájlformátumokkal töltheted meg, amik aztán egyetlen HTML fájlba állnak össze, ha fel akarod tenni az internetre.

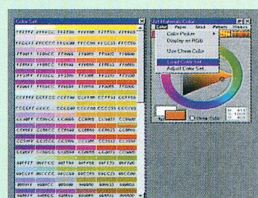
A képeket érdemes JPEG formátumban tárolni, de az egyszínű területeket GIF-ként kell felhasználni. A GIF használatával a színek számát és ezzel a kép méretét is a minimumra csökkentheted. A JPEG kép fokozatosan töltődne be, amikor megnyitja valaki az oldalunkat.

Legyél te is ott

Az igazi móka akkor kezdődik, amikor már linkeket is hozzáadsz az oldalhoz, bár ugyanezt megteheted képtérképek (image map) vagy JavaScript forgatások segítségével is. A forgatás akkor történik, amikor az oldalon egy kép fölé viszed az egeret. Amikor elkészítesz egy képet, akkor pont egy ugyanolyat teszel ugyanarra a helyre. Keretes írásunkban megmutatjuk, hogyan kell a beállításokkal bíbelődni, hogy az egyik normálisan jelenjen meg, a másik pedig akkor, amikor fölé kerül a kurzor. A *Painter* más webszerkesztési céloknak is megfelel. Az oldalad háttérszíne komorabb és

Webbarát színek

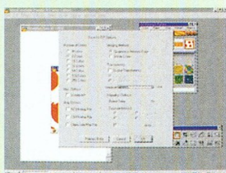
Készíts egy képet a *Painter*-ben és valószínűleg te is egy olyan keveréket kapsz, ami több száz színt tartalmaz, mint egy igazi festő palettája. A webes világ szigorú valóságában azonban a nézők csak 256 színt képesek látni. Ennek érdekében érdemes olyan színpalettát használni, ami a böngésző színeit reprezentálja. Érdemes betölteni a **PainterColors – Web Palette** színeket, ami a *Netscape Navigator* 216 színét tartalmazza. Minden szín alatt megtalálható az a hexadecimális kód, amit HTML-ben kell használni. Válaszd a **Color** pontot az **Art Materials** palettán, majd a **Load Color Set** parancsot. A paletta megtalálható a **Painter 5.5 – Extra Art Material** mappában.

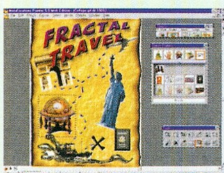


Szeretnéd, ha az emberek ugyanolyan színben látnák a képeidet, mint ahogy azokat elkészítetted?

Tedd fel a netre









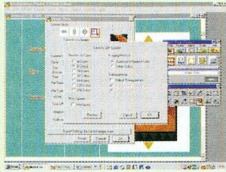
1 **A minták (pattern) kis képek egy nagyobb terület körül. Érdemes nagyobb képekből kivágni kis részeket, hogy egyszerűbb legyen egy minta elkészítése. Nyiss meg egy képet és a négyzetes kijelölő eszköz segítségével válassz ki egy neked tetsző darabot. Ezután a** Windows **(Ablak) menüből válaszd az** Art Materials **(Művészi eszközök) pontot, majd a** Pattern **(Minta) menüből a** Capture Pattern **(Minta befogása) pontot. Adj nevet a mintának, majd** OK**. Ezután megjelenik a** Pattern **ablakban.**

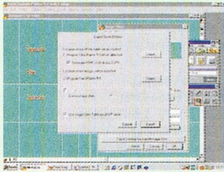
2 **Egy minta szerkesztéséhez ki kell választani azt a** Pattern **palettán, ezután** Pattern **az** Art Materials **eszköztáron, és** Check Out Pattern **(Minta ellenőrzése). Vagy egy kép megmunkálása után** Pattern **az** Art Materials **eszköztárból. Válaszd a** Define Pattern **(Minta definiálása) menüpontot. Ha befejezted a minta szerkesztését a *Painter*-ben, akkor a** File/Save as **menüponttal mentsd el GIF formátumban. A mentéskor olyan kevés színt kell használni, amennyit csak lehet. Ideális esetben a kép méretének 20K alatt kellene maradnia.**

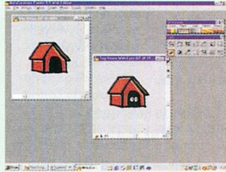
3 **A *Painter* segítségével készíthetünk képtérképet (image map) is a weboldalhoz. Ezt úgy tehetjük, ha létrehozunk egy réteget (ezt a *Painter* floaternek nevezi) és adunk neki egy URL címet. Ezután** Window/Show Objects **(Ablak/Objektumok megjelenítése), klikkelj a** Floater**-re és válaszd a** Floater portfolio-**t. Ezután húzd a szükséges ikonokat a képedre. Később adhatsz még hozzá képeket az** Adjuster **(mutató kéz alakú ikon) eszköz segítségével, ha az asztalról a palettára húzod őket.**

4 **Most már van egy képünk, amin vannak floaterek, válassz ki egyet az** Adjuster **segítségével. Ezután az** Objects **palettán nyomd meg a** Floater **gombot, majd válaszd a** Floater Attributes **pontot. Klikkelj a** WWW Map Clickable Region**-ra és írd be a címet a megfelelő helyre. Ezt mindegyiknél meg kell tenned, majd a végén a képet mentsd el JPEG vagy GIF formátumban. Jelöld meg a** Client Side Map File **(Kliens oldali térkép fájl) dobozt, amikor mentesz.**









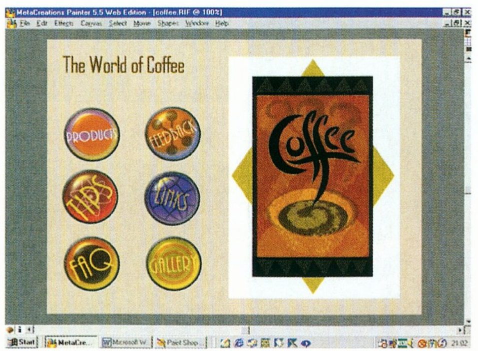
5 **A képek feldarabolása lehetővé teszi, hogy egyszerre több képet exportálj a gyorsabb letöltődés érdekében. Nyiss meg egy képet, majd válaszd a** Window/Show Objects **menüpontot. Nyomd meg a** P. Floater **ikon alatti gombot, utána pedig az** Image Slicer **(Képdaraboló) ikont. Ezután az alatta lévő** Apply**-ra kell nyomni. Nyomd meg felül a vízszintes, függőleges és keresztező ikonokat, majd húzd rá a képedre, hogy alkalmazd rajta. Húzás közben a program mutatja a koordinátákat.**

6 **Amikor szeletet készítesz, akkor az Image1, Image2 stb. nevet kap. Visszatérhetsz különböző darabokhoz, ha a** Slice **(Szelet) dobozra kattintasz. Minden szelet esetében eldöntheted, hogy JPEG vagy GIF formátumban szeretnéd-e elmenteni, majd beállíthatod a hozzájuk tartozó opciókat. Például a GIF fájlok kevesebb színnel mentődnek el, így csökken a letöltésükhöz szükséges idő. A JPEG képek progresszív módon is elmenthetők, így fokozatosan töltődnek le a böngészőben.**

7 **A szeleteket mozgathatod, ha a megfelelő ikonra kattintasz és a vonalat a képre húzod. Szeleteket csoportosan is ki lehet jelölni, ha jobbra a legmesszebbi szeletre klikkelsz és úgy húzod a képre. Ha befejezted a szeletek definiálását, akkor ki kell exportálnod egy HTML fájlba. Válaszd az** Export Settings for Current Image State **(Export beállítások az aktuális kép állapothoz) gombot, majd azt a mappát, ahol szeretnéd a fájlt és a képeket tárolni. Nyomd meg az** Export **gombot a befejezéshez.**

8 **Egy szelethez hozzárendelhetsz JavaScript átforgatást is. Ez megváltoztatja a képet, amikor valaki rákattint vagy fölé megy az egérrel. Ehhez be kell jelölni az** Include JavaScript **(JavaScript hozzáfűzése) opciót és az** Export Settings **alatt ki kell választani a** Mouse Out – Default **pontot. Ezután vissza a képhez és cseréld ki arra, amire szeretnéd, hogy megváltozzon, ha valaki fölé megy az egérrel. Exportáld ki újra a darabot, csak most a** Mouse Over **opciót kell megjelölni.**

nyomasztóbb, mint egy lakótelep? Hát akkor vágj ki egy darabot valamelyik kedvenc képedből, aztán mozaikként ismétlődve használd fel tapétaként az oldal hátterében. Mozaikot készíthetsz magad is, használj olyan ecsetet, ami újrakezdi a kép festését az egyik oldalon, ha kiszalad a másik felén. Van egy ötletünk... Vízililiomos mozaik? Nos, valaki? **PCF**



Egy weboldalon találunk szöveget, grafikát, objektumot. A szeletelő eszközzel feldarabolhatod, majd külön-külön kezelheted őket. Linkeket és átforgatásokat is beilleszthetsz.

A jövő hónapban

Az utolsó *Painter* cikkben megmutatjuk, hogyan lehet képekkel kombinálni a hagyományos művészi módszereket az igazán meglepő hatások elérése érdekében. Változtasd meg a nyaralási fotókat, szimulálj mozgást, tegyél textúrát egy képre vagy játssz a fényekkel.

GIF animálás

A GIF formátumot általában képfájlok tárolására használják, de animációkat is tehetünk bele. Animált GIF képet létrehozhatunk a File /New (Fájl/Új) menüpont alatt, a Movie (Mozi) kipipálásával. Ezután be kell írni, hogy hány képkockából szeretnénk az animációt összerakni és hogy hány képkockát jelenítsen meg a program a Frame Stacks (Kép Halom) dobozban. A gyors letöltődés érdekében ne feledkezzünk meg a színek és képek számáról és összetettségéről. Ezután a File/Save as... (File/Mentés másként) menüpont alatt elmenthetjük GIF animációként a képünket.



A *Painter* segítségével az animációinkat is teljes dicsőségükben jeleníthetjük meg a weben.

Gombolás

Egy weboldal nem lehet meg gombok nélkül. A *Painter*-ben található egy Bevel World nevű segédeszköz, ami a képek bizonyos részeit 3D-s gombokká varázsolja. Egy gomb definiálásához csak ki kell jelölnünk egy területet a négyzet vagy kör alakú szerszám segítségével. Ezután nyisd meg az **Objects** (Objektumok) ablakot, klikkelj a **P. Float** alatti ikonra, majd válaszd a **Bevel** parancsot. A megjelenő ablakban állíthatunk fényerősséget és ereszkedést. A **Collapse** (Összevonás) parancs segítségével tehetünk szöveget a gomb tetejére, ha összevonjuk őket.



A Bevel World segítségével egy kép bármelyik darabjából készíthetünk realisztikus gombot.

Quake III DoubleShot

Amikor a múlt hónapban elbúcsúztunk, akkor egy színes gömb követett bennünket, mint egy éhes macska. Jobb, ha befejezzük a dolgainkat.

• Második rész

A kettős lövés gömbünk ideális esetben akkor lő, amikor a játékos is, és ráadásul ugyanabba az irányba. Legalábbis ezt szeretnénk elérni a cikk végére. Elsőként azonban a múlt havi kódot egy kicsit át kell írnunk. Nyisd meg a \source\game mappában lévő g_items.c fájlt, keresd meg benne a Pickup_Powerup függvényt, lapozz le egészen a trap_LinkEntity (DoubleShot); sorig és szúrd be alá a következő sort:

```
other->target_ent =
DoubleShot;
```

Ha emlékszel még rá, ebben a függvényben az other (egyéb) a játékosra mutat, vagyis arra a személyre, aki éppen felvesz valamit. A gentity_t adatmezőben lévő target_ent mezőt használja a *Quake* a játékosok és minden egyéb objektum definiálására. A target_ent mező most a mi DoubleShot (Dupla Lövés) entitásunkra mutat. Hogy miért? Néhány percen belül rájössz, de előtte néhány dolgot még rendbe kell tennünk. A várakozás teszi a dolgokat érdekessé az életben.

Menj vissza pár sort, oda, ahová ezt írtuk: DoubleShot->s.eType = ET_GENERAL. Azt vettük észre, hogy a kettős lövés gömbje nem rajzolódik ki a képernyőre, amikor ezzel az entitás típussal rendelkezik. Ennek okát maximum Mr. Carmack ismeri. Változtasd meg ET_MOVER-re.
A DoubleShotThink függvényben is végre kell hajtani egy apró módosítást. Keresd meg a következő sorokat:

```
   VectorMA(
DoubleShotPos, 80,
forward, DoubleShotPos);
   VectorMA(
DoubleShotPos, 50, right,
DoubleShotPos);
```

Kliens kód? Hogy mi? A többjátékosos üzemmódhoz ugyanis a *Quake* kliens-szerver felállást használ.

Ez teszi a gömböt a jobb oldalunkra. Csakhogy a fegyverünket is ezen az oldalon tartjuk, a kettős lövés hatásosabb lenne, ha a bal oldalunkon jelenne meg. Hogy mire gondolunk? Változtasd meg az 50-et -45-re, és a 100-at 75-re, így a gömb egy picit közelebb kerül.

Na jó, elég a kétségekből. Maga Hitchcock sem tudott ilyen feszültséget teremteni. Nyisd meg a g_weapon.c fájlt és keresd meg a FireWeapon függvényt. Láthatod, hogy a függvény a C nyelv switch utasítását használja – ez egyfajta if parancs – arra, hogy meghívja a megfelelő tüzelési eljárást ahhoz a fegyverhez, amit a játékos éppen a kezében tart. Csak azt kell elérnünk, hogy kétszer hívja meg a szükséges eljárást, egyszer a játékos fegyvere miatt, másodszor pedig azért, hogy a gömbünk is lőjön egyet. Még deklarálnunk kell egy egész számot tartalmazó WeaponCount nevű változót, úgyhogy menjünk a függvényt legelejére és szúrjuk be a következő sort:

```
   int WeaponCount;
```

Most menjünk vissza ahhoz a sorhoz, ahol a switch utasítás található:

switch(ent->s.weapon) {, és szúrd be elé a következő sort.

```
  for (WeaponCount =
1; WeaponCount
<=2; WeaponCount++) {
```

Itt kezdünk egy for ciklust, ami minden utána következő utasítást kétszer hajtat végre. Esetünkben az utána következő dolog a switch utasítás, ami a fegyver elsütéséért felelős.

Minden szép és jó, de hogyan fogjuk megakadályozni azt, hogy állandóan kétszer lőjön egy játékos, függetlenül attól, hogy felvette-e a kettős lövés tápot vagy sem? Egyszerűen. Keresd meg a switch utasítás végét, ahol a következő áll:

```
        break;
   }
```

Ezután szúrd be a következőket:

```
if (ent->client-
>ps.powerups[PW_DSHOT]) {
                VectorCopy(
ent->target_ent-
>s.pos.trBase, muzzle);
                  Muzzle[2]
+= 15;
        }
        else
                break;
}
```

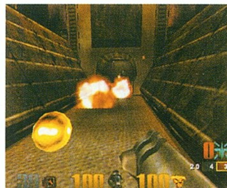
Ha az ent, azaz a játékos rendelkezik a PW_DSHOT-tal, a kettős lövés táppal, akkor megváltoztatjuk a muzzle értékét, vagyis a lövés pozícióját, mégpedig úgy, hogy a target_ent pozíciójával le-

Kellékek

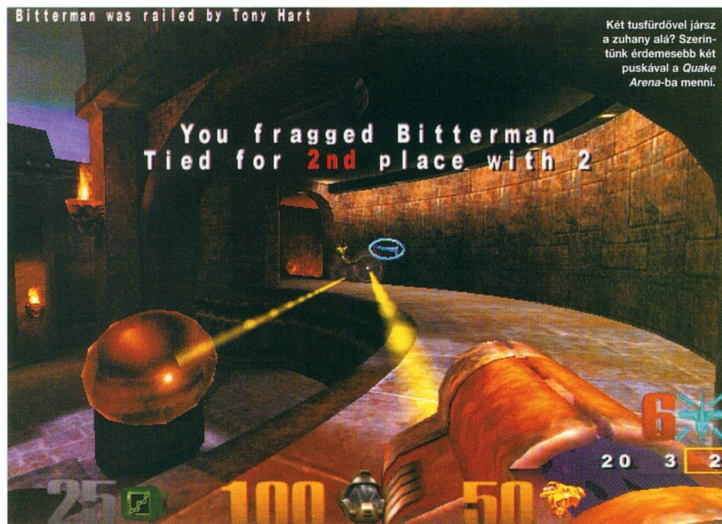
● A *Quake 3 Arena* forráskódja. Minden normális Id Software weboldalon megtalálható, sőt remélhetőleg e havi CD melléklettünkön is.

● Az *InstallLibs* program, az alap C könyvtárakkal. Szintén megtalálható a CD mellékleten. Ha jó napunk van.

● *Quake 3 Arena*. A teljes, kereskedelmi verzió. Ha ezt is megtalálod a mellékletünkön, akkor légyszi ne mondd el senkinek, jó?



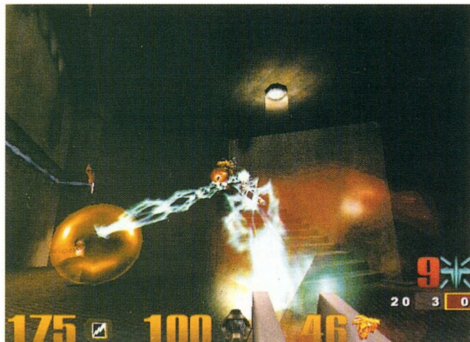
A kettős lövés és a rakétavető: ha az első rakéta nem ölné meg, akkor az csak azért lehet, mert beleszaladt a másodikba.



Két tusfürdővel jársz a zuhany alá? Szerintünk érdemesebb két puskával a *Quake Arena*-ba menni.

Fordítás

Amíg fel nem telepíted a *Quake III*-at és az alap C könyvtárakat a Quake3 mappába, addig ne is gondolj a fordításra. A szerkesztendő forrásfájlokat is itt találod valahol. Amikor felkészültél a fordításra, a fordítóprogramot be kell állítgatni, ehhez a Quake3 mappában indítsd el a SetVar programot. Ezután indítsd el a játékot (game) a \source\game mappában. Végül pedig a cgame programot a \source\cgame mappában, mivel ebben a hónapban a kliens kódba is beleturkáltunk.



Bzzzzz. Ugyan elég sok melóval járt, hogy a villámot is megduplázzuk, de azt hiszem, mindannyian egyetértünk abban, hogy megérte. Óh, igen.



Újabb dupla rakéta indul útjára, köszönhetően a Kettős Lövés táp gömbjének, ami állandóan követ minket. Olyan, mint egy kistesó, de sokkal jobb.

gyen egyenlő. A **for** ciklus most ismétel, még egyet lő a játékos fegyvere, de másodszor már a gömbből jön a lövés. Ha mindez akkor történne meg, amikor a játékosnál nincs kettős lövés táp, akkor a **break** parancs megszakítja a ciklust, így az nem tud megismétlődni. Ez már költészet.

A tápolások élete bizony rövid, de amikor a miénk megszűnik, a játékos körül még akkor is kering a gömb, mint egy légballon. Az entitást fel kell szabadítanunk vagy ki kell törölnünk. A tápok eltűnéséért a **g_active.c** fájlban lévő **ClientEnd Frame** függvény felelős, úgyhogy menjünk oda.

Keresd meg az **ent->client->ps.powerups[i] = 0;** sort és írd be utána ezt:

```
if (i == PW_DSHOT) {
        if (ent->target_ent!= NULL) {
G_FreeEntity(ent->target_ent);
        }
}
```

Ha i, azaz a táp, ami éppen lejárt, egy kettős lövés táp volt és a **target_ent** még mindig a gömb entitásra mutat, akkor töröljük. Egyszerű, nem?

Vagy nem? Ha lefordítod és elindítod a kettős lövés módosítást, akkor minden tökéletesen működik. Vedd fel azt a tápot, ami eddig a Quad Damage volt és minden egyes lövés után a társadul szegődött gömb is tüzel egyet. Egészen addig, amíg a villám fegyvert nem akarod használni. Ebben az esetben a gömb kukán csücsül melletted.

De hát mi a fene romlott el? A kettős lövés minden más fegyvernél tökéletesen működik, akkor ennél miért nem? A válasz a **switch** parancs által meghívott **Weapon_LightningFire** függvény és az összes többi függvény közti különbségben rejlik. A többi ugyanis egyszer tüzel, egy rakétát vagy gránátot vagy bármi mást, de a **Weapon_LightningFire** függvény nem ezt teszi, hiszen a villámot addig meg kell jeleníteni, amíg nyomja az ember a gombot. A villámra vonatkozó programrészlet, amit szeretnénk megduplázni, a kliens kódban található.

Kliens kód? Hogy mi? A többjátékosos üzemmódhoz ugyanis a *Quake* kliens-szerver felállást használ: a szerver jelenti a játékot, a kliensek pedig a játékost. Több különböző dolog között a kliens kód adja meg azt is, hogy mi történjen, de csak azokat, amiket mindenkinek látnia kell, mint amilyen a villám is. Ha szeretnénk ezt megduplázni, akkor a kliens kódba kell behackelnünk és kézzel átírnunk. Nyisd meg a **\source\cgame** mappában lévő **cg_weapons.c** fájlt és keresd meg benne a **CG_AddPlayerWeapon** eljárást. Az elején lévő deklarációk közt deklaráld a **vec3_t DoubleShotPos, forward, right;** változót, majd keresd meg a **CG_LightningBolt (nonPredicted Cent, flash.origin);** sort és közvetlenül mögé írd be a következőket:

```
if (cent->currentState.powerups & ( 1 << PW_DSHOT)) {
  AngleVectors( cent->lerpAngles, forward, right, NULL);
        VectorCopy( flash.origin, DoubleShotPos);
        VectorMA( DoubleShotPos, 60, forward, DoubleShotPos);
        VectorMA( DoubleShotPos, -45, right, DoubleShotPos);
        DoubleShotPos[2] -=(DEFAULT_VIEWHEIGHT-15);
        CG_LightningBolt( nonPredictedCent, DoubleShotPos);
  }
```

Kissé bonyolultnak tűnik, de csak az előző dolgot ismételjük meg: ha a kliensnek van kettős lövés tápja, akkor kideríti a gömb pozícióját és onnan is lő egy második villámot. Figyelembe kell venni azt is, hogy a **CG_Lightning Bolt** a villám kiindulási pontját módosítja a játékos nézőpontjának magasságához képest, ezért ezt is kompenzálni kell, hogy a villám a gömb középpontjából induljon.

Ennyi az egész. Boldog kódolást nektek! *PCF*



Újra a villám cucc. Gondoltad volna, hogy ennyivel több meló van ezzel, mint a többivel?



Hopp. Táncolj! Táncolj, vagy megmelengetjük a cipődet egy kicsit.



Puskával és kettős lövéssel felfegyverkezve üldözni kezded az ellenséget, aztán kifogy a tárja. Azon röpke pillanatok egyike, amiért érdemes élni.

Futtatás

A sikeres fordítás után a C:\Quake3\baseq3\vm mappában megjelennek a qagame.qvm és a cgame.qvm fájlok. Készíts egy \Testmod\vm mappát abban a könyvtárban, ahová a rendes *Quake III*-at telepítetted. Ezután indítsd DOS ablakból a játékot a következő paranccsal: quake3 +set fs_game TestMod +set sv_pure 0. Most keress egy Quad Damage tápot!

A jövő hónapban

PC Format exkluzív! Elindítunk egy hat hónapos tanfolyamot, amiből megtudhatod, hogyan írd meg a saját játékodat! Ki ne hagyd!

LiteStep bemutató

Nézzük meg közelebbről a *LiteStep*-et. Majd kibújunk a bőrünkből, de már ugrunk is bele a következőbe.

A MÚLT HÓNAPBAN MEGNÉZTÜK, hogyan lehet lecserélni az operációs rendszerünk burkát, úgyhogy valószínűleg már jártas vagy a Windows shelljének, az Explorernek a felújításában. Egy csomó alternatívát találunk, mindegyik különböző igények kielégítésére készült, de az egyik legnépszerűbb az egyik legrégebbi is. Ezt nevezik *LiteStep*-nek, arra készült, hogy a Windowst egypár Linuxos tulajdonsággal ruházza fel, anélkül hogy fel kellene telepíteni azt. Ebben a hónapban a *LiteStep*-et vesszük nagyítónk alá, valamint azt, hogy a plug-inek (beépülő modulok) segítségével hogyan tehetjük még jobbá.

Mielőtt tovább olvasnál, azt ajánljuk, telepítsd fel a *LiteStep*-et. Sőt, olvasd el múlt havi írásunkat a burkok cseréjéről vagy nézd meg a LiteStep2000 online telepítési útmutatóját. A *LiteStep* telepítőjét megtalálod a CD mellékletünkön, de letöltheted a LiteStep2000 weboldalról is.

Wharf parancsnok

A *LiteStep* a következő fő komponensekből áll: Virtual Windows Manager (VWM), Wharf, plug-inek és egy előugró menü. Mindegyiket megnézzük egyenként, úgyhogy mindről tudni fogod, mire jó. Először jöjjön a Wharf. Ez az elsődleges eszköz, amivel a *LiteStep* asztallal kommunikálhatsz. Alapjában véve egy menürendszer, ami különböző programokra vagy mappákra mutat. A *LiteStep* igazi szépsége, hogy a Wharf menüjét teljes mértékben alakíthatod, elvehetsz vagy hozzáadhatsz menüpontokat, megváltoztathatod az ikonokat, sőt még a jelentésüket is.

A programok elérésének másik módja az előugró menü. Nagyon hasonlít a Start menüre és a jobb gombot bárhol megnyomva máris életre kel.

A Virtual Windows Manager (VWM) egy nagyszerű ötlet, segítségével egyszerre négy asztalt használhatunk. Nagyon nehezen leírható, viszont annál könnyebben használható dolog. A VWM a Wharfban négy pici képernyő formájában jelenik meg. A bal felső jelenti az éppen aktuális képernyőt. Ha van megnyitott program vagy dokumentum, akkor az is látszik rajta. Ha az asztalról eltávolítasz egy megnyitott programot vagy dokumentumot, akkor az megjelenik egy másik virtuális asztalon. Ha a jobb gombot nyomod egy másik virtuális ablakon, akkor oda kerülsz. Ez igazán nagyszerű dolog, hiszen egyszerre több programot és dokumentumot tarthatsz nyitva a különböző asztalokon.


A Python, ahogy annak ki kell néznie. A programok mappáján a *WindowBlinds*-ot is használtuk.

Az utolsó és leghasznosabb részei a *LiteStep*-nek a plug-in modulok. Más gyártók is készítenek ilyeneket, amiket aztán könnyedén beilleszthetsz a saját *LiteStep*-edbe. Nagyon sok ilyen van, rendszerellenőrzők, e-mail-ellenőrzők, időjárás-jelentők, sőt még játékok is, amiket az asztalon vagy a Wharfban is elhelyezhetsz.

Színezzük ki

A *LiteStep* telepítése után valószínűleg egy kicsit csalódott leszel attól, amit látsz. Ha körbejártad a *LiteStep* oldalakat az interneten, akkor láthattad, hogy mindegyik valami másik világba kalauzol, ellenben neked csak egy csiszolatlan dolog jutott.

Két módszerrel lehet a *LiteStep*-et megszépíteni. Az első, hogy saját magad testre szabod, úgy, ahogy neked tetszik. Természetesen ez a nehezebbik megoldás, de sokkal több öröm van benne. A könnyebbik módszer, hogy letöltesz egy *LiteStep* témát a netről és felteszed.

Ha még új vagy a *LiteStep*-ben, akkor szerintünk tölts le egy témát és kezdd azzal, sokkal egyszerűbb abban turkálni, amit egyszer valaki már megcsinált. Bárhogy is teszel, még szükség van egy kis finomhangolásra, hogy tökéletes legyen a dolog.

A *LiteStep* állítgatása valójában a **step.rc** fájl szerkesztésével történik, amit a **C:\LiteStep** mappában találsz. Ez a fájl különböző részekre van felosztva. A *LiteStep* **manual.htm** fájljában található a részletes leírása, de


Ez a téma igazi művészeti remekmű. Letölthető a litestep.net címről.

Egyszerre több programot és dokumentumot tarthatsz nyitva a különböző asztalokon.

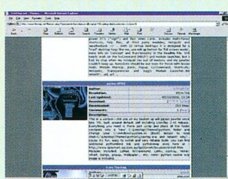
Átkapcsolás

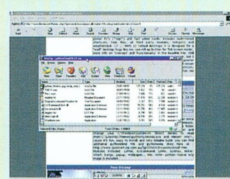
A múlt hónapban bemutattuk, hogyan kell a különböző burkok között átváltani, de azok kedvéért, akik nem olvasták, itt egy rövid összefoglaló.

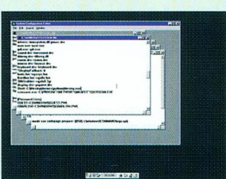
A **system.ini** fájl **Shell=** sora mutatja meg, hogy a rendszer melyik burkot (shellt) töltse be alapértelmezettként. Ha a *LiteStep* telepítését végigköveted, akkor egy ponton megkérdezi, hogy szeretnéd-e ezt a sort módosítani. Ha igennel válaszoltál, akkor a számítógéped következő elindulásánál már a *LiteStep* töltődik be. Ha szeretnél visszatérni az eredeti állapothoz, akkor csak a **system.ini** fájlba kell visszaírni a **Shell=explorer.exe** szöveget és újraindítani a gépet. A rendszerfájlok szerkesztésének legegyszerűbb módja a **sysedit** program használata, hiszen azt kifejezetten erre a célra készítették. A **Futtatás** ablakban egyszerűen csak be kell írni a **Sysedit** parancsot és már töltődik is befelé.

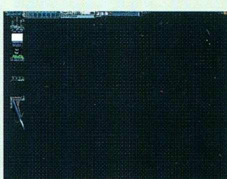
Ezzel a módszerrel a *LiteStep* telepítése és törlése igen egyszerű, de ha véletlenül elrontasz valamit, akkor a Windows nem bocsát meg, ideiglenesen képes használhatatlanná válni. Erre az esetre a teendőket megtalálod múlt havi írásunkban vagy a LiteStep2000 weboldalakon.

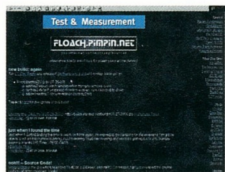
LiteStep téma telepítése


① Először is el kell látogatni egy olyan oldalra, mint például a www.litestep.net és letölteni a kívánt témát. Mi a pythonSTEP témát választottuk, mivel nagyon jól néz ki. A Download felirat melletti fájl jelzőre kattintva elkezdhetjük a letöltését.


② Minden témát különbözőképpen kell feltelepíteni. Mi leírjuk, hogy a pythonSTEP readme-jében mit ajánlanak. Először meg kell nyitni egy kitömörítő programmal a letöltött fájlt. A tartalmát tömörítsd ki egy új, C:\LiteStep\Themes\python nevű mappába.


③ Indítsd el a sysedit.exe programot és a Shell= sort változtasd meg a következőre: Shell=C:\LiteStep\Themes\python\Litestep.exe. Majd File/Save (Fájl/Mentés), és újraindítás. Nem minden témát kell így telepíteni, de ez is legalább olyan jó példa, mint bármelyik másik.


④ Az újraindulás után három hibaüzenet jelenik meg a hiányzó modulokról, majd ez a rendezetlen képernyő. Az első dolog, hogy változtassuk meg a hátteret, mivel ez nem olyan, ami beleillene ebbe a témába.



Ha a *LiteStep*-hez keresel plug-ineket, a Floach.pimpin.net címre érdemes ellátogatnod.

alapjában véve a **Wharf** bejegyzések szabályozzák, hogy mi jelenjen meg a Wharfon belül, a **Popup** bejegyzések az előugró menüvel, a **Shortcuts** bejegyzések pedig az asztalon lévő parancsikonokkal kapcsolatosak. A **step.rc** egy egyszerű szövegfájl, amit bármivel (akár a Jegyzetfüzettel is) szerkeszthetsz.

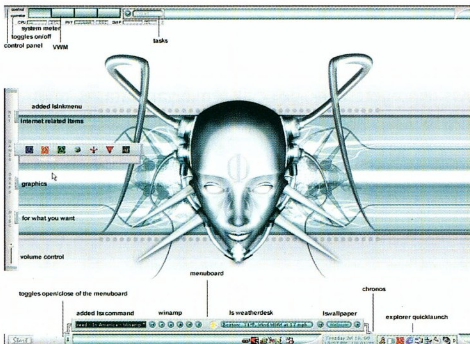
A *LiteStep* felfedezésének legjobb módja egy téma letöltése. A gond az, hogy mindegyik más és más formátumú. Nincs szabványos eljárás egy témával kapcsolatban, de mindegyikhez mellékelnek egy **readme.txt** fájlt, amiben pontosan le van írva, hogyan kell beüzemelni. A legjobb, ha az új témát egy átmeneti könyvtárba kitömöríted, mielőtt megnyitnád. Ezután a *LiteStep* könyvtárában lévő **step.rc** fájlt nevezd át **step.bak**-ra, majd a téma könyvtárából másold át ide a **step.rc** és a **modules.ini** fájlokat. A letöltött témában lennie kell egy **Themes** mappának. Ha megnyitod, akkor abban láthatsz egy olyan nevű mappát, mint a letöltött téma neve. Most ezt az egész mappát másold át a **C:\LiteStep\Themes** mappába.

Ezután újraindíthatod a *LiteStep*-et (recycle), és az új témának meg kell jelennie. Ha mégsem jelenne meg, akkor nevezd vissza a **step.bak** fájlt **step.rc**-re, így visszatérhetsz a kiindulási állapothoz. Sajnos a dolog azonban nem ennyire egyszerű. Ha elolvasod a lap alján lévő írásunkat, amiben egy téma telepítését követjük nyomon, akkor meglátod, hogy mennyire más tud lenni.

Új moduláris hadsereg

A *LiteStep* tuningolásának másik módja a plug-inek telepítése. Ezeket a modulokat külsősök írják, több százat találhatsz az interneten, mind arra vár, hogy letöltse őket valaki. A *LiteStep*-hez nagyon sok hasznos segédprogram létezik és pont ez az egyik oka, amiért olyan népszerű. A **step.rc** fájl szerkesztésével kiválaszthatod, hogy melyik plug-int szeretnéd használni és melyiket nem. Plug-inek keresését el lehet kezdeni a Floach.pimpin.net (**http://floach.pimpin.net**) címen. Menj a főoldalra és klikkelj a jobb oldalon lévő **Modules** linkre. Ezután keresd meg a listában azt a modult, amelyiket szeretnél letölteni. Töltsd le a betömörített fájlt a vinyódra, majd nyisd meg a *WinZip*-pel vagy valami más kitömörítő programmal.

Mint a témáknál, itt is minden modulhoz van egy szövegfájl, ami útba igazít a telepítésével kapcsolatban. Érdemes elolvasni, mivel a telepítési eljárások itt is különbözőek lehetnek, de általában elég, ha kitömöríted a **C:\LiteStep\Modules** könyvtárba és beszúrsz egy sort a **step.rc** fájl modulokról szóló részének utolsó sora után. Ha módosítottad a **step.rc** fájlt, akkor a Wharfban meg kell nyomni a **recycle** gombot, hogy a módosítások életbe lépjenek. Ha mindent jól csináltál, akkor a modul azonnal működni kezd. *PCF*



Egy kissé futurisztikus külsőt ad a *LiteStep*-nek az Ordain 1.1 téma.



Sok szabadidőd van? Nos, egy ilyen téma elkészítése elég sok időt vesz igénybe. Rajta.

A LiteStep mentése

Mivel az interneten található modulok és témák némelyike csak béta verzió, ezért előfordulhat, hogy a dolgok rosszra fordulnak. Ezekre az esetekre érdemes egy biztonsági másolatot félretenni a *LiteStep*-ről.

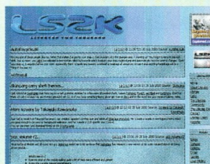
Ennek elkészítéséhez indítsd el a Windows Intézőt és hozz létre mondjuk egy **Liteback** mappát a **C:** főkönyvtárban. Ezután másold át a **C:\LiteStep** mappa tartalmát ide. Így, ha valami elromlik, akkor csak indítsd el az Intézőt és nevezd át a **LiteStep** könyvtárat mondjuk **LiteWrong**-ra, majd a **Liteback** könyvtárat **LiteStep**-re és nyomd meg a **Recycle** gombot. Ezután minden úgy működik, mint régen.

A jövő hónapban

Sikerült leporolni a *LiteStep*-et, ezért a következő hónapban részletesebben bemutatunk egy újabb shell programot.

LiteStep az interneten

Mivel teljesen ingyenesen használható és letölthető, ezért a *LiteStep*-pel kapcsolatban már egész szép lelkes közösség alakult ki az interneten. Ha csatlakozni akarsz a Microsoftból kiábrándult számítógép-felhasználók közé, akkor érdemes ezekre az oldalakra ellátogatnod.



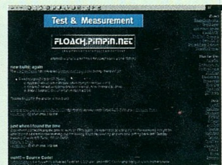
LiteStep2000
www.dtop.org/hosted/litestep2000/html/home.shtml
Talán az egyetlen angol *LiteStep* oldal, itt mindent megtalálhatsz, amit érdemes tudni az egyik legjobb shellről, a telepítéstől kezdve a frissítésig, és természetesen a legfrissebb modulok és egyebek, amiket le lehet tölteni.



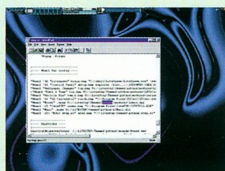
LiteStep.Net
www.litestep.net
A LiteStep.net a hivatalos *LiteStep* weboldal. Itt megtalálhatók a legfrissebb hírek, letölthetők a legújabb témák és modulok. Mivel ez az oldal nagyon szoros kapcsolatban áll a fejlesztőkkel, ezért itt jelennek meg először az új információk.



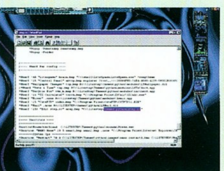
LSWeekly
www.xsweekly.com/index.html
Hírek, pletykák és cikkek a kedvenc shell programjaidról és operációs rendszereidről. Mindez egyben egy kis méretű e-mailben. Ráadásul hetente!



Floach.pimpin.net
Floach.pimpin.net
Ez az egyik legjobb *LiteStep* oldal a neten. Érdemes idelátogatni, hiszen folyamatosan frissítik a shell programokról szóló legújabb hírekkel és írásokkal.



5 A Readme.txt szerint a rendes háttérkép be van tömörítve JPEG formátumba a C:\LiteStep\Themes\python\walls mappában. Tömörítsd ki, nevezd át .bmp-re, majd a Vezérlőpultban beállíthatod háttérként. Ezután változtassunk meg a bejegyzéseket a step.rc fájlban.



6 Jegyezd meg, mely modulokat nem tudtak betöltődni, majd keresd meg őket a step.rc fájlban – az elérési útjuk hibás. Írd be a helyes adatokat, majd recycle és máris működik az új téma. Végül frissíteni kell a Wharf linkjeit, hogy azok is jó helyre mutassanak.

A Windows felpörgetése

Egy csomó módja van a Windows felpörgetésének, de egyik sem olyan hatásos, mint amit most itt bemutatunk. Szakértőnk egy kicsit fenékbe fogja billenteni a gépeket.

A WINDOWS EGYIK LEGBOSSZANTÓBB tulajdonsága, hogy olyan gyors, mint egy víziló. Mivel nagyon sokféle rendszer-konfiguráció létezik, a Windows kénytelen a teljesítmény terén számtalan kompromisszumot kötni, az átlagfelhasználót állandó egérgomb nyomkodás és vinyó kerregés közepette hagyva.

Azért olvasd el írásunkat, mielőtt még a csekkfüzetedért nyúlnál. Nem fogunk minden egyes Windows gyorsító trükköt bemutatni, de leleplezzük a három fő területet, ahol a szűk keresztmetszetek megjelennek. Garantáltan észre fogod venni az eredményt. Nos, minden további hűhó nélkül lássunk neki a lomha rendszer felturbózásának.

Egy teletömött operációs rendszer eléggé le bír lassulni. Mindez a Windows mappára vezethető vissza.

Nyúzzuk meg

Egy korábbi cikksorozatunkban már bemutattuk, hogyan kell megtisztítani a Windowst, mennyire rontja le a teljesítményt egy teletömött rendszer. Ez mind a Windows mappára vezethető vissza. A Windows napi munkája közben folyamatosan nézi ezt a mappát, szóval minél nagyobb, annál lassabb a rendszer.

Ennek bebizonyításához nem kell messzire menni, jelöld ki a **Windows** mappát az Intézőben, nyomd meg a jobb gombot és válaszd a **Tulajdonságok** menüpontot. Amikor a Windows 98-at feltelepíted a gépedre, akkor körülbelül 200 Mb ez a mappa – szinte teljesen biztosak vagyunk abban, hogy most a Windows mappád jóval nagyobb ennél, különösen, ha régen lett telepítve a géped.

Nem kell pánikolni, egy kis háztartási munka után rá fogsz jönni, hogy a gyorsan működő géped még megvan és kész visszatérni, csak néhány trükköt kell alkalmazni.

Windows diéta

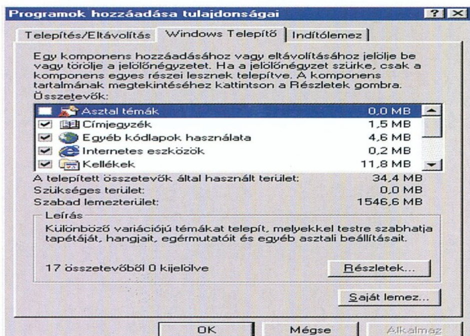
Van néhány fájl és könyvtár, ami minden különösebb ok nélkül a **Windows** mappán belülre kerül. Kezdjük talán az asztallal. Minden, amit itt tárolsz, valójában a **Windows** mappában van. Ezt figyelembe véve, talán ideje lenne azt az 500Mb-os mappát áthelyezni a C főkönyvtárba. Egy parancsikon segítségével bármikor gyorsan elérheted onnan is, ráadásul gyorsul a rendszered.

Másodszor érdemes fontolóra venni, hogy valóban szükséged van-e több felhasználóra a gépeden? A Windows az összes felhasználói beállítást – Start menü, asztal, dokumentumok és a jó ég tudja még mi – a Windows mappán belül tárolja. Érdemes a felhasználók számát minimálisra szorítani, vagy ha ez nem megy, akkor keress az egyéni beállítások tárolására más módot. Ha ez sem megy, akkor figyelj arra, hogy minden lehetséges dolog meg legyen osztva a felhasználók között.



Ha gépedet többen is használják, akkor a teljesítmény le fog romlani. Ezért érdemes mindent megosztani a felhasználók között.

Harmadszor helyezd át az Internet cache könyvtárat. Jobb gomb az asztalon lévő **Internet Explorer** ikonon, majd **Tulajdonságok**. Menj át az **Általános** fülre, nyomd meg a **Beállítások** gombot az **Ideiglenes Internet-fájlok** rész alatt. Amikor megjelenik a **Beállítások** párbeszédpanel, nyomd meg a **Mappa áthelyezése** gombot és válassz egy másik helyet (mi lenne,



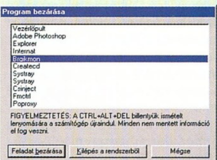
A Windows telepítő fülnél el tudod távolítani a Windows felesleges részeit. Így valamivel lecsökkenhet a Windows mappa mérete és felgyorsulhat a rendszer. Légy kegyetlen!

Az indítás felgyorsítása

Az egyik legbosszantóbb dolog a Windows betöltődésének egyre lassabb folyamata. Nem te emlékszel rosszul, hanem eleinte tényleg egy percnél kevesebb idő kellett az elindulásához. Az történik, hogy bekapcsoláskor minden program bizonyos részeit betölti, függetlenül attól, hogy fogod-e használni vagy sem.

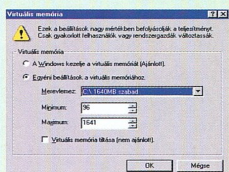
Másrészt pedig ezek a programok feleslegesen foglalnak le erőforrásokat a bekapcsolás és elindulás után – a [ctrl]+[alt]+[del] billentyűkombinációt megnyomva megnézheted, hogy mennyi szemét fut a gépeden, anélkül hogy bármit is csinálnál.

Siránkozás helyett inkább nézzük meg a Startup Manager programot. Ennek segítségével bármelyik induláskor betöltődő programot ki- és bekapcsolhatjuk. Ha ennek eredményeképp összeomlik a rendszer, akkor indítsd el csökkentett módban és engedélyezd a szükséges, de kikapcsolt programot (vagy töröld le azt az alkalmazást, ami erre hivatkozik és nem engedi a Windowst rendesen elindulni). Ezután már képes leszel elindítani a géped anélkül, hogy ki kellene menned a konyhába meginni egy kávét. Az oprendszered gyorsabban fog működni, nem lesz benne sok pióca program.



Ezek közül csak egy van a Startup (Indítópult) mappában, a többi a rendszerfájlokban.

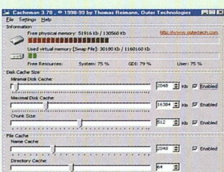
Csípd nyakon a memóriát



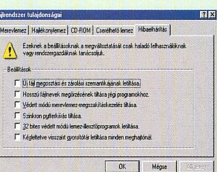
① **Győződj meg arról, hogy a swapfájl mérete állandó. Nyisd meg a** Rendszer tulajdonságok **ablakot, válts át a** Teljesítmény **fülre. Nyomd meg a** Virtuális memória **gombot. Klikkelj az** Egyéni beállítások a virtuális memóriához **gombra és válaszd ki a merevlemezek közül a leggyorsabbat a** Merevlemez **legördülő menüben.**



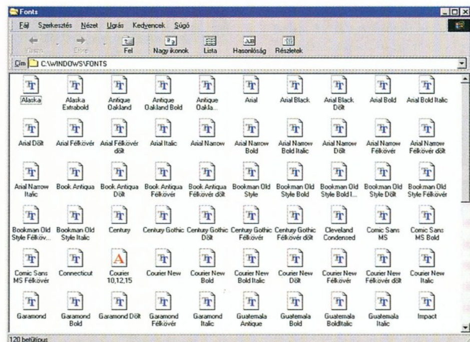
② **Ha 64Mb vagy annál kevesebb memória van a gépedben, akkor szorozd meg ezt 2,5-tel és írd be ezt az értéket a** Minimum **és a** Maximum **sorba. Ha 128Mb vagy több van, akkor 1,5-tel szorozd be, majd ezt írd ezekhez a sorokhoz. Nyomd meg az** OK **gombot és indítsd újra a gépet.**



③ **A Windowsnak a felszabadult fizikai memóriát azonnal fel kellene használnia. Telepítsd fel és indítsd el a *Cacheman* programot, a** Settings **(Beállítások) menüben válaszd ki a gépedhez legközelebb álló opciót, majd, amikor szükséges, indítsd újra a gépet.**



④ **Győződj meg arról, hogy a merevlemezed maximális teljesítménnyel dolgozik. Nyisd meg a** Rendszer tulajdonságok **ablakot, válts át a** Teljesítmény **fülre és nyomd meg a** Fájlrendszer **gombot. Válts át a** Hibaelhárítás **fülre és ellenőrizd, hogy egyik opció se legyen bejelölve.** OK, **aztán várd meg, mi történik.**



Legyél teljesen őszinte – ezek közül hány betűtípust használsz rendszeresen? Van néhány teljesen felesleges köztük, kezdd azokkal a takarítást.

ha valamelyik vinyód főkönyvtárába tennéd ezt is?). Ha belekezdtél a háromfogásos ebéd megfőzésébe, akkor ne csodálkozz, hogy sokáig tart, de hidd el, megéri azt a pár száz megát máshová áthelyezni.

Szorosra húzott övvel

Már sikerült a Windows mappát lefogyasztani, valószínűleg észre is veszel némi gyorsulást, de itt még ne állj meg.

Van néhány fájl és könyvtár, ami minden különösebb ok nélkül a Windows mappán belülre kerül.

A Windows mappának van még egypár része, amit át lehet böngészni és ki lehet takarítani.

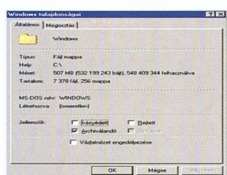
Először vegyük szemügyre a betűtípusok mappát (C:\Windows\Fonts). Vajon hány betűkészletre van szükséged? Amiket nem használsz, azokat tedd át egy másik mappába vagy használj valamilyen betűtípus-kezelő programot, mint amilyen a *Font Xplorer Lite* (amit a 10. szám CD-jén megtalálsz).

Most már megnézheted a Vezérlőpultban a Programok hozzáadásán belül a Windows telepítő fül tartalmát. Légy kegyetlen, távolítsd el a Windows azon részeit, amiket nem szoktál használni. Egyszerűen csak ki kell venni a neve elől a pipát – 136Mb-nyi stuff van itt, úgyhogy könnyedén megszabadulhatsz a nagy részétől. Ha csak egyetlen képernyővédőt használsz, akkor a többit szedd le. Ezt megteheted itt, de ha nem beépített képernyőről van szó, akkor a Telepítés/Eltávolítás fül alatt letörölheted.

Végül töröljük le azokat a fájlokat, amiket már régen letörölt programok hagytak maguk után különböző könyvtárakban szerteszét a vincsesztereden. Telepítsd fel és futtasd a *Clean System Directory* programot (lásd A legjobb programok c. keretes írásunkat) – aztán a [ctrl]+[alt]+[del] billentyűkombináció segítségével győződj meg arról, hogy az Exploreren kívül (ez a shell) semmi más nem fut a gépeden. A *CSD* eltüntet minden fájlt, amire nincs szükség, de nem törli le őket, úgyhogy szükség esetén visszaállítható az eredeti állapot. S most itt az ideje a regisztrációs adatbázis kitakarításának. Ha nincs más, akkor próbáld meg a Microsoft saját, *RegCleaner* programját. Kész is.

Indítsd újra a gépet, és máris észrevehetően gyorsabban mennek a dolgok – nincs több véletlenszerű megtorpanás, az ablakok gyorsabban jelennek meg, az egér nem tántorog magától összevissza, így már lényegesen elviselhetőbb lesz a géped előtt töltött idő. Már csak a lap alján lévő néhány lépést kell követned, és a Windows ilyen gyors is marad.

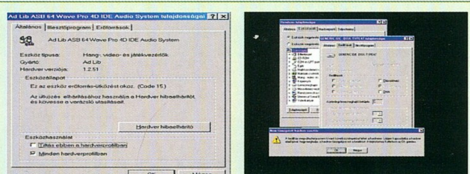
PCF



Ennek a Windows mappának a mérete alapján ez a szegény gép maximum egy teknősbéka sebességével képes dolgozni. Ami nem túl gyors.



Azonnali gyorsulást szeretnél? Akkor változtasd meg a böngésző cache könyvtárának helyét. Egyszerű.



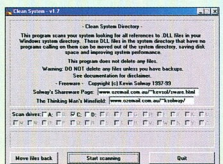
(5) Ha ezután valamilyen problémával találkozol, akkor valószínűleg eszköz ütközés vagy valamilyen hasonló gond van a gépedben. Térj vissza az Eszközkezelő fülhöz, keresd meg és szüntesd meg a hibát. Ha kell, akkor a Windows súgó segítségedre lesz ebben.

(6) Amennyiben a vincsesztered támogatja, engedélyezd a DMA üzemmódot. Ez bizonyos lemezműveleteknél kihagyja a memóriát és a processzort. Menj a Rendszer tulajdonságok/Eszközkezelő-be. Nyisd meg a Lemezmeghajtók sort és kattints kétszer a vinyóra. A Beállítások fülön belül pipáld ki a DMA sort. OK.

A legjobb sebességnövelő programok

Clean System Directory

Freeware
www.ozemail.com.au/~kevsol/sware.html
A *Clean System Directory* átfésüli a Windows mappát olyan DLL fájlok után kutatva, amiket már nem használ a géped, majd átmozgatja őket máshova. Meg fogsz lepődni, hogy hány Mb helyet képes felszabadítani.



Győződj meg arról, hogy semmilyen más program nem fut a gépeden, miközben elindítod a System File Checkert – különben lefagyhat a géped.

Cacheman

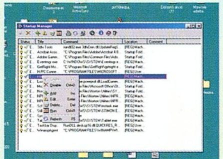
Postcardware
www.outertech.com
A *Cacheman* nem csak a Windows memóriakezelését gyorsítja fel, de mindehhez csak annyit kell tenned, hogy kiválasztod a gépedre legjobban ráillő leírást, Power usertől (tápos géptől) kezdve a Low Memory Systemig (kevés memóriájú rendszerig). A teljesen kezdők használhatják az automatikus opciót is.

Startup Manager

Freeware
www.delphifreestuff.com
Takaríts meg időt azzal, hogy a Windows indulásakor nem töltesz be olyan programokat, amiket nem használsz. Meg fogsz lepődni, mi mindent talál ez az okos kis program.

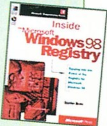


A *Cacheman* a virtuális memóriával együtt dolgozik, úgyhogy előbb azt kell helyesen beállítanod.



Az indítópult mappában tarts lehetőleg minél kevesebb dolgot. Különben minden szemét elindul a gépeden.

Többre vágysz?



Inside the Windows 98 Registry

Gunter Born
Kb. 11 000 Ft
Microsoft Press International
ISBN: 1572318244
Ha igazán fel akarod gyorsítani a Windowsod, akkor a regisztrációs adatbázist a lehető legjobban kell optimalizálnod. Ebben az esetben erre a könyvre lesz szükséged.



A Windows 98 titkai I. kötet

Brian Livingstone, Davis Straub
2450 Ft
Kiskapu
ISBN: 9638597046
A Windows 98 telepítéséről és konfigurálásáról szóló egész jó könyv. Az alapoktól indul, elég részletes.



Windows 98 felhasználóknak

3395 Ft
ComputerBooks
ISBN: 9636182132
A magyar nyelvű Windows 98 bemutatása felhasználói megközelítésben, közel 700(!) oldalon.

A jövő hónapban

Egyelőre ennyit a Windowsról. A jövő hónaptól a 3D modellező *Amapi* programmal kezdünk foglalkozni. Természetesen feltesszük a CD-re is.

Sütimorzsák

JavaScript függvények fejlesztésével a sütik (cookie) használata is olyan egyszerű, mint egy kalács megsütése. Szakértőnk hozza a szakácskönyvet és elkalauzol bennünket.

A MÚLT HÓNAPBAN FOGLALKOZTUNK egy kicsit a sütikkel (cookie) és azzal, hogyan tárolhatunk segítségükkel információt a nézelődő gépén. Később ezeket az információkat az oldalaid fel tudják használni, amikor újra meglátogatják azt.

A sütik kezelése egyszerű, de ha rendszeresen szeretnéd használni őket, akkor rájössz, hogy sok ismétlődés van bennük. Ez a rabszolgamunka elkerülhető, ha létrehozol függvényeket, amik megkönnyítik a sütik készítését, olvasását és törlését.

Kezdjük a sütit készítő függvénnyel. Ennek két paramétert kell megadnunk. Az első a süti neve, a második pedig az a szöveg vagy szám (Value), amit tárolni szeretnénk.

```
function setCookie(name,
value) {
  var cookieText = name +
"=" + escape(value);
  var expires = new
Date();
    expires.setTime
(expires.getTime() +
365*24*60*60*1000);
  cookieText = cookieText
+ „; expires=" +
expires.toGMTString();
    document.cookie =
cookieText;
}
```

A függvény egy szöveg létrehozásával kezdődik, ami a süti magját tartalmazza. Ennek a formátuma látható, a süti neve, utána egy egyenlőségjel, aztán a tárolandó szöveg. Szóközt vagy speciális karaktert nem lehet tárolni, ezért az **escape** eljárás segítségével a süti által értelmezhető formába konvertáljuk a tárolt szöveget.

A következő rész a süti élettartamát állítja be, ami a mi példánkban egy év. Ezt milliszekundumban fejezzük ki. Ez azt jelenti, hogy egy évig létezik a néző számítógépén, aztán megszűnik. Ha nagyobb ellenőrzést szeretnél, akkor kijavíthatod úgy a függvényt, hogy egy harmadik változóhoz kötöd a süti élettartamát.

Végezetül eltároljuk a sütit a **document.cookie** tulajdonság beállításával. Miután eltároltuk, egy olyan eljárásra van szükségünk, ami képes kiolvasni a sütiben tárolt információt és azt átadni egy JavaScript programnak. Ehhez csak egy egyváltozós függvény kell, a változó pedig annak a sütinek a neve, amit szeretnénk kiolvasni.

```
function getCookie(name) {
  var cookieText =
document.cookie;
  var cookieName = name +
"=";
  var start = cookieText.
indexOf(cookieName);
  if (start == -1) {return
null;}
  var end = document.
cookie.indexOf(";",
start);
  if (end == -1){end =
cookieText.length;}
  return unescape(cookie
Text.substring(start +
cookieName.length, end));
}
```

A függvény kezdetén az egész sütiben tárolt szöveget egyetlen változóba tesszük be, így később könnyebben kezelhető. Ezután összerakjuk a kérdéses süti nevét, amihez hozzátoldunk egy egyenlőségjelet.

Ezután már képesek leszünk megkülönböztetni a süti elejét az **indexOf** eljárást használva. Ha az eljárás eredménye -1, akkor ez azt jelenti, hogy ebben a sütiben még soha nem tároltak el semmit. Mivel nem létezik, ezért egy nullával (üressel) térünk vissza.

Ezután keressük meg a kérdéses süti elejét követő első pontosvesszőt. A pontosvesszők választják el a sütiket egymástól, így tudhatjuk, hol végződik az érték. A sorban lévő utolsó süti már nem végződik pontosvesszővel, ezt az **if (end == -1){end = cookieText. length;}** sorral figyeljük.

Most már tudjuk, hogy a sütink hol kezdődik és hol végződik, így a **substring** eljárás segítségével megnézhetjük, hogy mit tartalmaz. Emellett vissza kell kódolni olvasható formába az **unescape** eljárást felhasználva. Az eredmény aztán visszakerül ahhoz a JavaScripthez, ami eredetileg rákérdezett.

A kirakós játék utolsó darabja kitörli a sütit. Ezt a legkönnyebben úgy érhetjük el, ha az élettartamát egyetlen pillanatra rövidítjük.

```
Function
deleteCookie(name) {
  if (getCookie(name)) {
      document.cookie =
name + "=" + ";
expires=0";
  }
}
```

Ezeket összerakva készítsünk egy olyan weboldalt, ami emlékszik a nevünkre és a következő látogatásunk alkalmával név szerint üdvözöl minket. Ha először látogatod meg az oldalt, akkor meg fogja kérdezni a neved. Ha elgépelnéd, akkor törölheted és megpróbálhatod újra beírni.

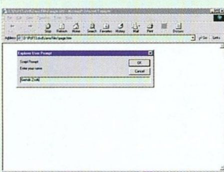
```
<SCRIPT>
if ((getCookie("username")
==
"")||(getCookie("username"
) == null)){
  var name = prompt("Enter
your name", "");
  setCookie("username",
name);}

alert("Hello " +
getCookie("username"));
</SCRIPT>

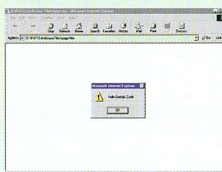
<FORM ACTION="page.htm"
onSubmit="deleteCookie
('username');">
<INPUT TYPE="SUBMIT"
VALUE="Delete Name">
</FORM>
```

Hát ennyi. Ha szeretnél megnézni egy működő verziót, akkor megtalálod a CD mellékletünkön. PCF

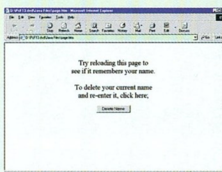
Sütiszörnyek



① Ha először nézed meg ezt az oldalt, akkor egy szabványos szövegdobozban megkérdezi a neved.



② Minden későbbi látogatáskor megjelenik egy üdvözlés a JavaScript alert parancsának hatására.



③ Ha többen használják ugyanazt a gépet, vagy elgépelted a neved, akkor egyszerűen törölheted és beírhatod újra.

A teljes script

```
<SCRIPT>
function setCookie(name,
value) {
  var cookieText = name
+ "=" + escape(value);
  var expires = new
Date();

expires.setTime(expires.
getTime() +
365*24*60*60*1000);
  cookieText =
cookieText + "; expires="
+ expires.toGMTString();
  document.cookie =
cookieText;
}

function getCookie(name)
{
  var cookieText =
document.cookie;
  var cookieName = name
+ "=";
  var start = cookieText
.indexOf(cookieName);
  if (start == -1)
{return null;}
  var end =
document.cookie.indexOf(
";", start);
  if (end == -1){end =
cookieText.length;}
  return unescape(cookie
Text.substring(start +
cookieName.length, end));
}

function
deleteCookie(name) {
  if (getCookie(name)) {
    document.cookie =
name + "=" + ";
expires=0";
  }
}

if ((getCookie
("username") == "")||
(getCookie("username") ==
null)){
  var name =
prompt("Enter your name",
"");
  setCookie("username",
name);}

alert("Hello " +
getCookie("username"));
</SCRIPT>

<FORM ACTION="page.htm"
onSubmit="deleteCookie('
username');">
<INPUT TYPE="SUBMIT"
VALUE="Delete Name">
</FORM>
```

A jövő hónapban

Ha még nincs eleged a JavaScriptjeinkből, akkor csatlakozz hozzánk a jövő hónapban is, amikor újra visszatérünk és egy olyan scrollozódó szöveges bannert mutatunk be, amilyet még soha nem láttál.

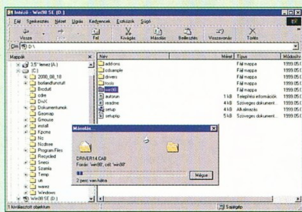

PlayStation

HALADÓ

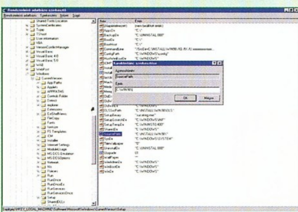
A Windows setup közvetlen elérése

Nyugodtan tedd a Windows CD-t egy sötét sarokba, megmutatjuk, hogyan lehet közvetlenül elérni a CAB fájlokat.

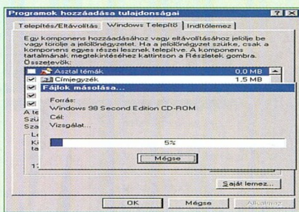
Mindannyian tudjuk, hogy a merevlemezünk gyorsabb, mint a CD meghajtó. Ezzel a tudattal elég bosszantó, amikor mindig elő kell ásnunk a Windows CD lemezét kedvenc búvóhelyéről (általában a legutolsó, ahol keresed), ahányszor csak a Windows telepítésén változtatni szeretnénk. Tök mindegy, hogy egy új hardvert tettél a gépedbe vagy a Windows feltelepített részeit szeretnéd megváltoztatni a Vezérlőpult Programok hozzáadása ikonja alatt – valószínűleg nem a CD keresésével szeretnéd tölteni az estéd. Egyet se félj – megmutatjuk, hogyan másolhatod át a telepítésekhez szükséges Windows fájlokat a vinyódra. Aztán pedig azt, hogy állíthatod be a rendszert úgy, hogy alapértelmezettként erre a könyvtárra mutasson. Cserélgesd nyugodtan a kártyákat, többé nem lesz szükség a Windows CD-jére (egészen addig, amíg teljesen újra nem telepíted a Windowst). A témától eltér ugyan, de az EXTRACT parancs segítségével ezeket a fájlokat egy üres vinyóra is átmásolhatod, hogy a telepítésnél is használd őket. Nemcsak a telepítési eljárást gyorsítja meg, de a későbbiekben a Windows itt keresi majd először a saját rendszerfájljait.



① **Tedd a Windows CD-t a meghajtóba. Ha Win98-ad van, akkor válaszd a** Browse **(**Tallózás**) lehetőséget, amikor megkérdezi. Keresd meg a Win95 vagy Win98 könyvtárat és másold át az egészet egy kellemes helyre a vinyódon – mit szólnál a C gyökérkönyvtárához? Ezután indítsd el a Regedit programot.** Start menü Futtatás**, majd az ablakba írd be, hogy** regedit**, végül** [Enter].



② **Most keresd meg a** HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Setup **mappát. Keresd meg a** Source Path **nevű kulcsot, ami valószínűleg a CD meghajtóra mutat. Jobb gomb a kulcs nevén, majd a megjelenő menüből a** Modify **(**Módosítás**) parancs. Írd be az új elérési utat (Win95 vagy Win98, ha megfogadtad az előbbi tanácsunkat), majd** OK.



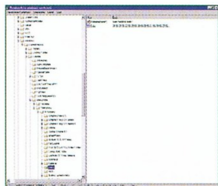
③ **Lépj ki a regeditből és indítsd újra a gépet. Az registry módosításának ellenőrzéséhez nyisd meg a** Programok hozzáadása **ablakot a vezérlőpultból. Kapcsolj át a** Windows telepítő **fülre és add hozzá a rendszer valamelyik komponensét. Amikor megnyomod az OK gombot, akkor Windows automatikusan megtalálja a vinyón lévő könyvtárat és onnan másolja fel a szükséges fájlokat – nincs többé CD keresés.**

KÖZÉPHALADÓ

Rendezett Start

Mi értelme a Start menünek, ha még a saját rendezettségét is elveszti?

A Windows 98 egyik nagyon bosszantó tulajdonsága, hogy egy idő után teljesen önhatalmúlag abbahagyja a **Start** menüben lévő bejegyzések ABC szerinti rendezését. Még ha elég szerencsés is vagy és van a gépeden *IE5* (ez ugyanis lehetővé teszi, hogy a **Start** menü bármelyik mappájára jobb gombbal kattintva a menüből kiválaszd a **Név szerinti rendezés** parancsot), még akkor is megakadhatsz, hacsak nem ismerős a registry kézzel történő szerkesztése. Nem kell félni, nemcsak azt mutatjuk meg, hogy a regisztrációs adatbázisban hogyan lehet manuálisan rendbe rakni a dolgokat, hanem megmutatunk egy ügyes kis programot, ami minden Windows indításkor elvégzi ezt helyetted.



① **A probléma kézi megoldásához indítsd el a Regedit programot, majd lapozd végig a következő mappákat az előttük megjelenő kis plusz jelre kattintva:** HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Explorer/MenuOrder/Start Menu/Programs/Menu. **Jobb gomb az** Order **(**Sorrend**) kulcson és** Delete **(**Törlés**). Indítsd újra a géped.**



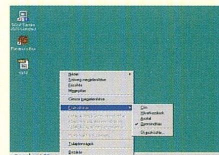
② **Sajnos ezt a műveletet később is el kell végezni, amennyiben a Windows meggondolja magát és újra elkezdi gyermekded játékát. A könynyebbik megoldás, hogy ellátogatsz a** www.hyperq.com/dlqs.htm **címre és onnan letöltöd a** ***Q-Sort 2000*** **programot. Ez a kis segédprogram beállítható úgy, hogy minden indításnál sorba rendezze a** Start **menü elemeit.**

KEZDŐ

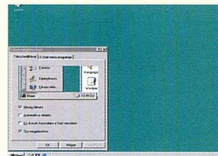
A pult csapkodása

Kétféleképpen is el lehet érni közvetlenül a vezérlőpultot. Tudjátok mit? Megmutatjuk mindkettőt.

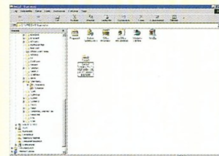
A Vezérlőpult elérése sokkal több nehézséggel jár, mint amennyivel kellene. Persze bizonyos részeit közvetlenül is el tudjuk érni (például jobb gomb az asztalon és a **Tulajdonságok** menüpont kiválasztása elvisz minket a **Képernyő** vezérlőpultjába, de a nagyobb részét nem ilyen egyszerű elérni. Normális esetben ki kell választanod a **Start** menüből a **Beállítások/Vezérlőpult** menüpontot és meg kell várnod, hogy megnyíljon, de nekünk van két rövid ötletünk, amivel sokkal gyorsabban megnyithatod azt. Az egyetlen kérdés, hogy melyiket szeretnéd használni?



① **Ha Win98-ad van, akkor létrehozhatsz egy külön eszköztárat a gyorsabb elérés érdekében. Jobb gomb a tálcán, majd a megjelenő menüből ki kell választani az** Eszköztárak/Új eszköztár **pontot. Mielőtt elfogadnád, nyisd meg a** Sajátgépet **és itt jelöld ki a** Vezérlőpultot.

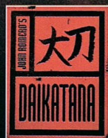


② **Klikkelj rá és húzd az asztalra az eszköztárat. Jobb gomb, majd állítsd be úgy, hogy csak az ikonok jelenjenek meg. Ezután jelöld meg az** AutoHide **(**Automatikus elrejtés**) pontot, így csak akkor jelenik meg, amikor az egérrel a képernyő jobb széle fölé mész.**



③ **Vagy jobb gomb a** Start **gombon és** Intéző. **Ezután a jobb oldali terület egy üres pontján nyomd meg a jobb egérgombot, válaszd az** Új/Mappa **parancsot. Írd be:** `Control Panel.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}`. **Ezután a vezérlőpult elemeit a** Start **menüből is elérheted.**

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL



正当殺傷

IGAZSÁGOS LESZÁMOLÁS

Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Magyarországon forgalomba hozza:



Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

PC CD

ION STORM









EIDOS INTERACTIVE

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Segítség

Bevezető

Úton a segítség

PCF Segítség
1306 Budapest 35, Pf.: 141
pcformat@cmk.hu

Már az előző alkalommal is kaptam a fejemre, amiért olyan személyes jellegű információval terheltem a kedves olvasót, mint a nyaralásom emlékei. Ezért gondolom, hogy annak burkolt, bevezetőbe csempészett bejelentésével, hogy a családban három hete újabb kedves gyerkőc, a varázsos nevű Titan Storm megszületett, nehéz dolgom lesz.

Tehát beszéljünk most inkább egy egészen más témáról, egy új jövevényről... Amely történetesen egy laptop! Igen, legyen egy laptop. Ő, izé, helyesebben ez az egyik másodunokatestvéremnek, Krisztinek az újszülött laptopja, aki pénteken, pontosan hajnali 4-kor hozta vil... hozta haza. A hordozhatóság ennél a modellnél elég problémás, mert a súlya 3,5 kg körül mozog, ráadásul hétről hétre nő, viszont a hatékony telepeknek hála, naponta akár 20 órás folyamatos aktivitásra alkalmas, amelyet 4-5 óra alvó üzemmód követ, amely az újratöltéshez szükséges. A processzor teljesítménye jelen stádiumban még meglehetősen korlátozott, de az egység önfejlesztő vezérlőkkel rendelkezik, így a fejlődés folyamatos lehet, néhány hónapon belül már egészen pontos beszédfelismerésre is számíthatunk. A gyártó szerint a kézírás felismerésére még sokat, akár éveket is várnunk kell. A rendszer erős hangszórókkal érkezik, viszont nem találtunk rajta hangerőszabályzót és csak egy első, illetve egy hátsó illesztésű kimenő porttal rendelkezik.

Vágjunk bele

Valahol mindent el kell kezdeni – miért ne itt, és miért ne pont most? Figyelmezz szavainkra...

Hideglelés

K Elég sokszor lefagy a gépem, a képernyő és a kurzor is teljesen mozdulatlan lesz. Tudnátok valami hathatós tanácsot adni?

Ann Jones

V Vannak emberek, akik egy ilyen levél kíséretében elküldik a gép összes alkatrészének pontos nevét, paramétereit, szériaszámát, a beszerzés évét, a C:\ meghajtó összes állományát kinyomtatva... Jelen esetben kissé, hogy is fogalmazzak, vázlatos a rendelkezésre álló információmennyiség. Ez olyan, mintha elmennél a háziorvoshoz, és annyit mondanál neki, hogy mostanában nem érzed olyan jól magad, vagy egy rendőrnek azt vezetnéd elő, hogy a keresett tolvaj emlékeid szerint ruhában volt. Amint a fentiekből már esetleg leszűrhetted, arra kívántam volna rávilágítani, hogy ez így még kevés. Nem tudom, talán ez az első PC-d, és ha így lenne, van egy rossz hírem. A számítógépek lefagynak. Sokszor. A jelenség szinte független attól, milyen hardverrel rendelkezel, vagy azon milyen operációs rendszert futtatsz (csönd, Linux-fanatikus barátaim, ott a sarokban), a gép időnként le fog halni.



Bármennyire is hasznos a hangulatos világítás gépeléskor, a komputer hűtőben való tárolása lefagyáshoz vezethet.

Még a saját gépem is lefagy hetente 3-5 alkalommal, akár naponta többször is – ilyenkor csendben (vagy kevésbé csendben) káromkodom és újraindítom a rendszert. Ez nem egyfajta fatalizmus, hanem a diagnosztikai eljárás szerves része. Minden egyes újraindítás alatt igyekszem kitalálni, hogy volt-e a lefagyásokban valamilyen rendszer. A legtöbb akkor történt, ha az *Ultima IX* futott, vagy ha éppen be volt kapcsolva a szkenner? Ezek nélkül az apróságok nélkül a lefagyás szinte teljesen azonosíthatatlan.

Ha kedved van, küldj egy másik levelet, leírással a hardverről és az éppen futtatott programokról, mialatt a lefagyás bekövetkezett, továbbá hogy mit tettél éppen az adott programban a géphalált megelőzően. Amíg ez megtörténik, addig csupán általános okosságokkal szolgálhatunk: ments gyakran, töltsd le a legfrissebb meghajtóprogramokat, és ha valamit változtatsz, egyszerre csak egy dolgot cserélj.

Meg vagyunk tévesztve

Az előző szám Erőmű körképében bemutatott QWERTY konfiguráció alaplapjáról, a P2B-F típusról úgy nyilatkoztunk, hogy csak 100MHz-es alaplapi frekvenciát támogat, merthogy az ASUS saját honlapján ez az információ szerepelt. Mindeközben viszont kiderült, hogy a 133MHz-es buszsebességet is tudja, de feltételezhetően mikor az oldalt összeállították, még nem voltak olyan processzorok, amelyek ezt túlhajtás nélkül igényelték volna, az ASUS pedig nem akarta tuning-táncra biztatni az olvasóközönséget. Mi pedig, akik olyan híresen jóhiszeműek vagyunk, hittünk nekik. Sebaj, a lényeg a következő: mégsem olyan veszedelmes korlát ez az alaplap, bár több új szériával is jelentkezett már az ASUS a P2B-F óta, ezzel is eléldegélhetünk még egy darabig.

A történelem ködbe vész

K Mikor megpróbálom a Historyból kinyerni valamelyik oldalt, amelyet az előző este böngésztem, mindig üresen találom a listát, mintha le lenne törölve. Szerintem a család csinálja. Hogyan tudnám megakadályozni?

Philip Hoy

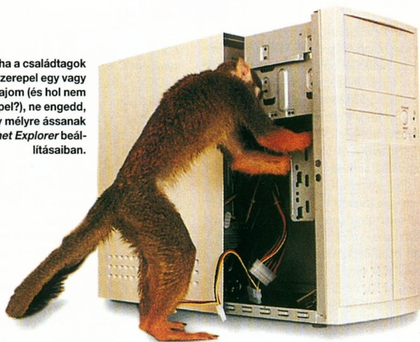
V Nem az én tisztem lenne megoldást találni erre a kis házi mizériára, figyelembe véve azt is, hogy nem tudom, milyen pozíciót foglalsz el a családi hierarchiában pontosan. Ha esetleg te vagy a család feje, a kenyérkereső vasakaratú és vasöklű despota, egyszerűen mondd ki, hogy senki nem nyúlhat a historyhoz: bár hogy ezt pontosan hogyan tedd, abban nem tudok jó tanácsot adni, nálunk a teljhatalmú diktátori szerep a feleségem kezében van. Mielőtt azonban elzárnád a gépet a lakás egy sötét pontjára, távol mindenki kezétől, ellenőrizd, hogy az **Internet Explorer Tools/Internet Options/ General** beállításai között a **Days to keep pages in History** (azaz a history milyen hosszú ideig őrzi meg a benne tárolt címeket) nincs-e 0 napra állítva. A *TweakUI* szintén rendelkezik egy olyan beállítással a **Paranoia** panelen, amely törli a History tartalmát a gép indulásakor (**Clear Internet Explorer history at logon**), ha ez be van kapcsolva, hasonló eredményekhez vezethet.

FDISK a gyakorlatban

K Meg tudnátok mondani, hogyan készíthetek új partíciót az FDISK parancs használatával? Azért kellene, hogy két fizikai meghajtóra vágjam fel a merevlemezt, egy kisebbre a Windows és rendszerprogramok számára, meg egy nagyobbra, ahol a játékok és MP3 állományok elférnek.

DC

V Valószínűleg két logikai meghajtóra gondolsz. A szoftveres megoldás nem fogja ténylegesen kettőbe vágni a merevlemezt, amelyek így szaporodhatnának, mint egy elektronikus amőba. A logikai meghajtókat ugyan különállóan kezeli a rendszer, önálló betűvel jelölve őket, szinte minden úgy működik, mintha két önálló merevlemezről lenne szó, de azért


Hogyha a családtagok között szerepel egy vagy több majom (és hol nem szerepel?), ne engedd, hogy mélyre ássanak az *Internet Explorer* beállításaiban.

vannak különbségek. Például a két meghajtót nem tudod ténylegesen egy időben használni, így a másolás egy kissé lassúbb lesz. Szerény véleményem szerint a merevlemezek össze-vissza darabolása nagyjából értelmét vesztette, mikor a 2Gb-os FAT16 határ megszűnt, és a FAT32 lett az elfogadott és elterjedt megoldás. A másik ok a nagy partíciók által elvesztegetett hely volt a clusterméret miatt, de a FAT32 a FAT16 ezen jelenségét is orvosolta. Ha a játékokat jól el szeretnéd különíteni az operációs rendszertől és egyéb felhasználói programoktól (ami egyébként jeles elhatározás), tedd őket inkább jól elkülöníthető könyvtárakba, például Windows, Programok, Jatek és Adat. Nem is tudom, kell-e ennél komolyabb szétválasztás.

Ha ezekkel sem tudtalak meggyőzni, vagy valóban FAT16-ot használsz, esetleg olyan régi BIOS-szal rendelkezel, amely nem képes a 4Gb-nál nagyobb partíciók kezelésére vagy egyéb egzotikus okból elkerülhetetlen a particionálás, itt egy kis FDISK iskola.

1. Indítsd el a gépet DOS módban.
2. Gépeld be az FDISK-et, majd Enter.
3. Ha a program felkínálja a FAT32 lehetőségét (és élnél is vele) válaszd az Igen-t az [Y] lenyomásával.
4. Az [1]-est lenyomva új DOS partíciót vagy logikai meghajtót hozhatsz létre.
5. Írd be az új partíció méretét.
6. Visszatérve a főmenühöz tovább darabolhatod a létrehozott kiterjesztett (extended) partíciót további logikai meghajtókra, ha erre lenne szükség.



SPD figyelmeztetés

Most tettem egy újabb 64Mb-s RAM blokkot a gépbe (100MHz SDRAM) a 64Mb mellé, ami eddig benne volt. Nem nagyon tudtam a gyártó típusát, így nem is foglalkoztam a dologgal, egy általános típusnál maradtam. Beépítés után azonban a gép induláskor a következő hibaüzenettel fogad: „Warning – SPD not found on DIMM2" (Figyelmeztetés – nem található SPD a DIMM2-n). Keresgéltem a Neten, több helyen azt olvastam, hogy ez hiba, máshol azt, hogy nem. Akkor most mi a helyzet?

Steve Foxon



Az csak attól függ, mit nevezel hibának. Az SPD a Serial Presence Detect rövidítése, amely egy kis EEPROM-on tárolt móka drágább DIMM memóriákon. Ezek pontos adatokat szolgáltatnak az ezt támogató alaplapnak, melynek segítségével az pontosan beállíthatja a legoptimálisabb időzítési értékeket az adott RAM esetében. A BIOS hibaüzenet arra hívja fel a figyelmet, hogy csak az egyik memóriamodul rendelkezik SPD értékkel, a másik nem. Ez viszont gond, mert az egész SPD technológia csak akkor működik, ha az összes RAM támogatja, különben az általa biztosított sebességelőny elvész. Ha az eredeti RAM-od nem támogatta az SPD-t, nem veszítettél semmit, legfeljebb az árkülönbözetet, amennyivel az új RAM többe került, mint ha egy SPD nélkülit szereztél volna be. Ha viszont a régi RAM támogatta a technológiát, de az új nem tartalmazza az SPD-t, akkor az egész eddig használt szolgáltatás megszűnt működni.

Hogy ez mennyire súlyos? Az SPD olyasmi lehet, mint az üzemanyag-befecskendezés: egy tökéletesen beállított karburátor pont olyan jól működhet, mint az üzemanyag-befecskendezéses motorok, de a karburátor tökéletes beállítása hihetetlenül nehéz és a valóságban alig találunk rá példát (az igazsághoz hozzátartozik, hogy csak egészen vázlatos elképzeléseim vannak arról, mi fán terem egy karburátor, tehát lehet, hogy a hasonlat sántít, esetleg úgy ahogy van, téves). Magad is beállíthatod a RAM időzítési értékeit a BIOS menü megfelelő pontjában, de ez igen aprólékos munka és az ezzel nyerhető teljesítménytöbblet annyira észrevehetetlen, hogy nem hiszem, hogy bárki is komolyan foglalkozna vele. ▸

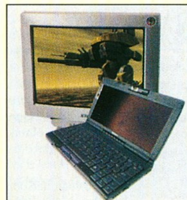
Olvasói tipp

A Bookmarkok lementegetése helyett miért nem készítesz inkább egy HTML oldalt, ami az összes kívánt címet tárolja? Így a Kedvencek közé csak a saját oldaladat kell felvenni, ezen pedig ott sorakozna a többi link, biztonságosan és szükség esetén továbbadhatóan vagy archiválhatóan. **Richard Whatley**

Laptopvásárlás

Az előző hónapban olvashattatok útmutatást az asztali gépek vásárlásához, mi viszont a helyzet akkor, ha valami mozgathatóbbra van szükség?

Első lépés



A laptop gépek drágák és szinte lehetetlen őket továbbfejleszteni, mégis van két nagy előnyük asztali testvéreikkel szemben: kisebbek és telepről is működhetnek. A telepről való működés megtévesztő lehet, a gyakorlatban annyira azért nem hasznos, mivel egy teljes feltöltés hozzávetőlegesen 2-3 óra munkát tesz lehetővé – ez elég arra, hogy hosszabb vonatozás alatt begépelj néhány levelet, de egy kempingezésre így is kevés. A kis méret viszont egyszerűvé teszi, hogy átcipeljük egy ismerőshöz vagy egy szállodába, esetleg ahelyett, hogy egy zip lemezen hurcolnánk az adatokat az otthoni és munkahelyi gép között, magát a gépet vigyük magunkkal. Még a legjobb laptopok LCD képernyője sem főnyeremény egy *Quake*-hez, de külső monitorra kötve a gépet még a játéknak sincs akadálya.

Második lépés



A miniatürizáció és a kis áramfelvételű technológiák alkalmazása azt eredményezi, hogy egy laptop a hasonló tudású asztali gép árának durván másfél-kétszeresébe kerül. Mivel a processzorsebesség sok vevő szemében a legfontosabb vásárlási paraméter, egészen kiegyensúlyozatlan képességű konstrukciókkal is találkozhatunk egy-egy árkategóriában. Másképp fogalmazva adott pénzösszegért egy laptopban feleannyi RAM, feleakkora merevlemez és gyenge grafikus kártya lesz, de a processzor órajele csak kb. 100MHz-cel marad el az asztali gépétől. Minden vásárlás előtt ellenőrizd a billentyűzetet, a telep és a képernyő rögzítését, hogy kiderüljön, elég stabil építésű-e a gép, továbbá megfelel-e a kényelmi elvárásaidnak is. Ha már elköteleztéd magad egy modell mellett, próbáld akciósan megkeresni ott vagy máshol, esetleg az interneten.

Harmadik lépés



Ha semmi egetrengetőt nem akarsz a géptől, jó eséllyel a használt laptopok piacán célszerű keresgélned. A nehézkes upgrade lehetőségek miatt a gépek ára még az asztali modelleknél megszokottnál is gyorsabban csökken, a nagy cégek pedig sokszor szériában az összes laptopjukat lecserélik, ilyenkor jó üzletet lehet kötni, ha épp tűzközelben vagy. Egy jól használható P200-as modellt már 100-120 000 Ft körül szerezhetsz használtan (a CD és modem sokat számíthat az árban), de mivel ezeket a gépeket nem nagyon lehet bővíteni, valószínű, hogy eredeti gazdájuk sem próbálkozott vele, így nem kell félned attól, hogy mit is találsz belül. Ezért az állapot elég jól megítélhető már kívülről is, elég a karcolásokat, a ház töréseit keresni. Arra azért felkészülhetsz, hogy a telepek eredeti teljesítményüknek csak gyenge árnyékát nyújtják, így ha komolyan gondolod a mobil üzemmódot, keresd meg a gép forgalmazóját, hogy milyen áron szerezhetsz bele új telepet.

Negyedik lépés



Ha tényleg csak a legegyszerűbb szövegszerkesztő funkciókra van szükséged, és az igazán fontos szempont a könnyű hordozhatóság, meglehet, nem is laptopra, hanem egy PDA-ra kellene beruháznod. A Microsoft ugyan nagyon hajtja a népet a PocketPC irányába, de ha körbenézel a PDA piacon, könnyen belátható, hogy tökéletesen boldogulnak a gépek a Windows nélkül is. Egy Palm IIIx például, a maga GoType kihajtható billentyűzetével, elegendő kapacitással rendelkezik néhány regény megírásához, maga a hardver pedig elfér egy öltönyzsebben. Az ára a legolcsóbb laptopnak is hozzávetőlegesen a fele, az elem pedig három hétig, és nem három óráig tart. A hátrányok azért itt is megvannak, a processzor semmilyen komoly feladatra nem teszi alkalmassá ezeket a gépeket, a képernyő pedig akkora, mint egy összesült toastkenyér.

Windows bajok

Kinyitod az ablakot, bejönnek a legyek. Bezárod az ablakot, megint izzadsz, mint a ló. Az élet baromi fárasztó...

K WIN98 ingyér'

Hogyha a Win95/NT 4.0 alá fel van telepítve a desktop enhancements kiegészítés az IE4-ből, egészen olyan mappáid lehetnek, mint Win98 alatt, hogyha a Windows\Web könyvtárat lementés után felülírod egy Win98 alól származó Web mappával.

Chris Martin

V A dolog láthatóan működik, viszont mint olyan, a felhasználói licencszerződés megszegésével jár, mert nem telepítheted fel a Win98-at sem részben, sem egészben más gépre, ha egy helyen már telepítve van. Tehát az új géped Win98 elemeit használni arra, hogy a régi Win95-öt futtató gép grafikáján némi arcfelvarrást végez, sajnos törvénytelen. Ha viszont van önálló, teljes Win98 licenced, gondolom, hülyeség lenne nem azt használni a Win95 upgrade-re, e helyett a mappatologatás helyett. Ha semmilyen licencijával nem rendelkezel, még kínosabb az ügy, mert akkor persze nem tisztázott eredetű szoftverelemeket használsz fel, ami még elítélendőbb magatartás. Személy szerint az a véleményem, hogy a hajszálnyi grafikai javulás a technika alkalmazásával nem éri meg azt a többszörös gyomorfekélyt, amit a BSA mindennap lehetséges érkezésének veszélye a hónapok alatt kialakít.



A legobb úgy elképzelni a stacket, mint egy tányértornyot – instabil, és ha lehet, minél kevesebbet adj hozzá a tetejéhez.

K Túlcsordulás

Visszatérő problémával küzdök a gép indításakor. A boot után a Windows egy kék képernyővel fogad, rajta a következő üzenettel: „Terminating thread due to a stack overflow problem. A VxD, possibly recently installed has consumed too much stack space. Increase the settings of 'MinSPs' in system. INI or remove recently installed VxDs. There are currently 6 SPs allocated."

Mi a csuda lehet ez, és hogyan tudnám növelni a MinSP méretét (amiről szintén nem tudom, mi a bánat)?

Tar

V A hibaüzenetben emlegetett stack (magyarul verem) egy kis memóriaterület, ahová minden program írogathat időleges változókat. A verem-túlcsordulás, amire az üzenet figyelmeztet, akkor fordulhat elő, ha egy program a teli veremhez további változókat szeretne hozzáadni, de a Windows azon ötlete, hogy ezen a stack méretének növelésével próbálj változtatni, finoman szólva nevetséges. A helyzet olyan lenne, mintha a léket kapott hajót úgy próbálnád a vízen tartani, hogy megnöveled az oldallapok magasságát. Így is, úgy is elsüllyed, a második esetben ez valamivel tovább tart. A programoknak kiutalt veremméret ugyanis általában teljesen rendben van, a veremtúlcsordulás oka szinte mindig programozási hiba. A klasszikus eset, amire minden programozó hallgatót megtanítanak, a soha be nem fejeződő rekurzív szubrutin. Minden egyes alkalommal, mikor a szubrutin meghívja saját magát, néhány byte bekerül a stackbe, hogy a visszatérési címet tárolja, és ha a rutin soha nem fejeződik be (vagy túl sokszor hajtódik végre), a verem megtelik. Kis fordítás nem-programozóknak: egy nemrégiben telepített program olyan VxD állományt tartalmaz, amely a Windows indulásakor betöltődik. Az állomány viszont hibás, tehát meg kell keresned a kérdéses programot, és eltávolítani a rendszerből. Ha sikerült, írj egy mailt a szoftver fejlesztőjének vagy keresd meg a cég weboldalát egy lehetséges frissítésért.

K Alapértelmezett könyvtárak

A feleségem most tanul Javaban programozni, és sokat segítene neki, ha a Jegyzettömböt valamilyen alapértelmezett könyvtárból indítaná, ahová az összes mentés történik, mint például a C:\jdk1.2. Hogyha például létrehozok egy ikont a Jegyzettömbnek az asztalon, és a kiindulási könyvtárnak az ikon tulajdonságai között a D:\Docs-ot adom meg, a Fájl /Megnyitás parancsnak ezt a könyvtárat kellene alaphelyzetben megnyitnia. Ez viszont csak a Win95 OSR2-t futtató laptopomon van így, a feleségem asztali gépén, ahol Win98 van telepítve, vagy a noteszgépén, ahol Win98 SE található, nem működik, mindig a C:\Dokumentumok nyílik meg.

John Moss

V És miért nem a feleség tette fel ezt a kérdést? Olyannyira elmerült a Java tanulásában, hogy nincs ideje bepötyögni egy e-mailt? Régebben 5 éven át Windows programozóként dolgoztam, és ezalatt mindössze 2 női programozóval találkoztam, felemelő lett volna még egy névvel háromra bővíteni ezt a listát. Mindig azt feltételeztem, hogy azért nem találkoztam több női programozóval, mert nem izgatta őket ez az egész számítógépesdi, de lehet, hogy tévedtem, és sok ezren vannak, csak a nagy kódolásban túl elfoglaltak ahhoz, hogy szóba elegyedjenek az ellentétes nem képviselőivel. Vagy az is lehet, hogy mindannyian egy nagy programozói elit törzset alkotnak, mondjuk amolyan „konzol amazon" szervezetet, egy távoli déltengeri szigeten élnek, elzárva a világ és a férfi programozók túlfűtött ábrándjai elől...

Elnézést, kissé elkalandoztam. Igen, a Win98 nem használja a kiindulási könyvtár paramétert saját programjai esetén – ez sokkal inkább korábbi szoftverek kompatibilitását segíti, még DOS alatt. Ehelyett be kell mászni a regisztrációs adatbázisba, és megkeresni a **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\User Shell Folders** kulcsot. Ennek átírása nem változtatja meg a megnyitáskor megjelenő legördülő menü tartalmát, de a megnyitott könyvtár valóban az lesz, amit ide beírsz. Ami kényelmetlen a dologban, hogy ez egy általános Registry kulcs, így minden program, ami alapértelmezésben a Dokumentumok könyvtárat nyitná meg betöltéskor és mentéskor, ide fog nyílni.

A szövegszerkesztő, mint konkrét példa esetén célszerűbb egy több szolgáltatást nyújtó, ingyenes programot választani, mint amilyen például az Editpad. Ez számos előnye mellett (több egyszerre megnyitott dokumentum, legutolsó állományok lista, programforrás színkódolás) mindig azt a könyvtárat jeleníti meg az első alkalommal is, ahová a legutolsó mentés történt vagy ahonnan az utolsó állomány megnyitását végeztük.

K Megnyitás bejegyzések törlése

Egy korábbi PCF számban szerepelt egy olyan kérdés, hogy hogyan lehet a Megnyitás... avagy Open With listáról bejegyzést eltávolítani. Két módja is lehet,



Szerző: Luis Villazon Rajzoló: Mark Mitchell



Túl hosszú ideg tart, míg az állományok eltűnnek a kukában? Hozd közelebb őket a házhoz a garázs mellől...

az egyszerűbb a TweakUI használata, ahol könnyedén adhatunk hozzá vagy távolíthatunk el elemeket az adott kiterjesztéshez erről a listáról. Megoldható a dolog Windowsban enélkül is, ehhez meg kell nyitni az Intézőt, majd kiválasztani a Nézet/Beállítások/Fájltípusok parancsot, majd az adott állománytípus megkeresése után törölni vagy módosítani a Megnyitás opciót. Itt módosítható a Megnyitás... lista vagy akár egy másik program is megadható az adott fájl kezeléséhez.

David Knight

V Hát, köszönjük. Elképesztő, mi mindenre jó ez a kis hasznos *TweakUI* program. Csak ajánlani tudjuk mindenkinek a beszerzését.

Nincs tallózás opció

K A Win98 az utóbbi időben egészen furcsa dolgot művel. Mikor jobb gombbal a Start-ra kattintok, a Megnyitás és Tallózás opciók ki vannak szürkítve. Lefuttattam a Norton Utilitiest és a Norton AntiVirus2000-et is, de egyik sem talált rendellenességet. Egy rendszerállomány sem volt letörölve a System File Checker diagnózisa szerint.

Kobus Celliers

V Itt pedig látható, hogy a *TweakUI* igazi nagy mágus, és ahogy tud adni, el is tud venni. Jelen esetben a My Computer fül okozza a problémát. Ha nincsen minden meghajtó láthatónak megjelölve, akkor a *TweakUI* kiszürkíti az Open and Explore, avagy megnyitás és tallózás parancsot, még akkor is, ha a láthatatlan meghajtók nem is léteznek. Az összes meghajtót jelöld ki láthatónak, majd indítsd újra a rendszert, és mindennek vissza kell térnie a normális működéshez.

Lassú fájltörlés

K Még három számmal ezelőtt, ha jól emlékszem, szó volt egy levélben arról, hogy az állományok nagyon lassan kerültek be a kukába, és végül a dolognak nem nagyon volt magyarázata (450 MB esetén hat perc). Szerintem az van a dolog hátterében, hogy a kuka befogadó képessége ehhez kicsi volt, és az állományok egy jelentős részét valóban le kellett törölni, ehhez kellett a sok idő.

Ben Fleming-Williams

V Ez még így sincsen rendben, mert az állományok törlési idejének sem kellene jelentősen függnie a fájlmérettől. A törléskor nem történik más, mint hogy a FAT táblában a fájl nevének első karaktere átíródik ?-re, így a Windows tudja, hogy arra a területre már írhat, mert az felszabadult. Eszerint ennek a folyamatnak is pillanatok alatt le kellene zajlania, függetlenül az állomány méretétől, legfeljebb a sok apró fájl egyenként lefolyó törlése eredményezhet másodpercekben mérhető késlekedést. Ha valaki tudott többperces törléseket produkálni a gépén 450Mb-os állománnyal, az továbbra is jelentkezhet, mert egyik tesztgépen sem sikerült reprodukálni a jelenséget. ▸

Szemben a birodalmi lépegetőkkel, a sebesség, amellyel az állományok a kukába küldhetők, nem függ a mérettől.

Olvasói tipp

Hogy ne töltődjön be felesleges program az induláskor, nem kell végigvadásznod a Registryt. Futtasd a Windows\System könyvtárban lakozó msconfig programot és válaszd a Startup fület. Itt minden automatikusan elinduló programnál beállíthatod, hogy lefusson-e, a neve előtt látható négyzet beikszelésével.

Dave Dickinson

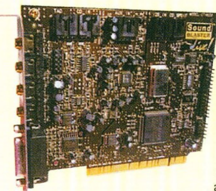
CD rippelés

Az audio CD-k számainak rippelésével könnyen merevlemezre másolhatod azokat további szerkesztésre, egy kis zenés játékra.



Első lépés

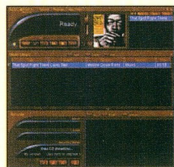
Még az indulás előtt annyit, hogy csak azokat a CD-ket rippelheted a merevlemezre, amelynek szerzői jogaival rendelkezel. A CD rippelés vagy grabbelés azt jelenti, hogy egy digitális audio jelet lemásolsz a CD-ről, és ezt WAV fájllá alakítod a merevlemezen. Ha egy CD-ről MP3 állományokat készítesz, ennek a folyamatnak is a rip az első lépése (a második pedig maga a tömörítési folyamat, amelynek végeredményeként az új MP3 állomány megszületik). A legtöbb MP3 készítő program ezt a két lépést a felhasználó szintjén összeolvasztotta, így nem kell ezzel külön vacakolnod, de továbbra is lehetnek olyan helyzetek, amikor a rip végeredményeként kapott WAV fájlra van szükséged, tömörítés nélkül. Ennek oka, hogy a WAV állományok sokkal könnyebben szerkeszthetők, ez pedig jó hír, ha valamilyen zenei keveréssel próbálkoznál vagy valamilyen effektet kívánsz létrehozni, mint amilyen a sebesség megváltoztatása vagy a visszhang.



Második lépés

Mielőtt belevágnál a rippelésbe, tudnod kell, hogy a CD-ROM meghajtód támogatja-e a digitális hanglevételt, angolul Digital Audio Extractiont avagy DAE-t. Mikor az első CD-ROM szabványok elfogadásra kerültek, a fejlesztők úgy gondolták, egy CD-t vagy adattárolóként fognak használni, amely esetben adatot kell olvasnia róla a gépnek, vagy audio CD-ként, amely esetben a jel közvetlenül a hangkártya felé továbbítódik. A ripping folyamata alatt az audio CD-t adat CD-ként kell kezelni. Ha a meghajtó nem támogatja a DAE-t, a sávok levételének egyetlen lehetősége, ha a digitális jelet először analóg hanggá konvertálja a meghajtó, majd a hangkártya digitalizálja ezt vissza elmenthető állományként. A rippelő szoftverek ezt is gond nélkül végrehajtják, de a minőség csökkenni fog (még ha ez sokszor a kifinomult hallással rendelkezők számára sem egyértelmű). A meghajtódat ellenőrizheted a www.mp3.com/cdrom.html címen.

Harmadik lépés



Ha a meghajtód tutira megfelelő, kell még egy ügyes ripping program. A *MusicMatch Jukebox* elég jó shareware választás lehet – megtalálhatod a lemezmellékleten is. A CD rip megkezdéséhez kattints jobb gombbal a felvétel ablak felső részén, majd válaszd a Recorder/Quality/WAV Format pontot az előugró menüből. Ezután válaszd a Recorder/Source pontot és jelöld meg a megfelelő CD-ROM olvasót (ha esetleg több is lenne a gépben). A *MusicMatch* ezek után megpróbálja megjeleníteni az egyes számok címét is, egy internetes CD adatbázisra csatlakozva. Válaszd ki a rippelendő számokat, majd kattints a Record-ra. Minden zeneszám külön állományban tárolódik a Recorder/Settings Recorder paneljén beállított „songs" könyvtárban.

Negyedik lépés



Ha a visszajátszás során kattogást vagy rövid kihagyásokat hallasz a rögzített zenedarabban, a problémák oka nagy valószínűséggel a rip folyamata, nem a lejátszás. Gyakran a CD-ROM által használt hardver buffer tud keresztbe tenni a ripping szoftvernek és ez vezet az olvasási hibákhoz. A probléma csökkenthető, ha gondoskodsz róla, hogy a rippelendő zeneszám ne legyen a bufferben a ripping ideje előtt. Adasd ki a CD-t, majd helyezd vissza a meghajtóba az egyes számok rippelése előtt, és ne kezdd el őket lejátszani a rögzítés előtt. Ha az automatikus CD indítás be van kapcsolva a rendszerben, a [Shift] lenyomásával megakadályozhatod, hogy a CD behelyezésekor elinduljon a visszajátszás.

GYIK: Spud

Ez angolul a krumpli egyik neve, nem?

Igen is, meg nem is, mert ez a burgonya, ötödmagával, tápegységül szolgál, azaz árammal látja el a világ legelső krumpli-üzemű webszerverét.

Ilyenről valami UFO magazinban már olvastam. Nem csak kacsa az egész?

Valóban jelent meg álhír egy standard PC webszerverről, amely burgonya alapú telepről működött, a http://totl.net/Spud/ címen, de ebben az esetben is azzal a jelenséggel állunk szemben, mikor az élet példát vesz a művészetről, és Frederick White (a gyufafejnyi webszerver megalkotója, róla már esett szó ezeken az oldalakon a *PCF* 7. számában) kipróbálta, megvalósítható-e az ötlet.

És megvalósítható?

Egy hagyományos PC-vel természetesen nem. Még egy lecsupaszított Intel 386-os alaplap, a meghajtók és bővítőkártyák nélkül is hozzávetőlegesen 1 000 000 sorba kötött krumplit igényelne a működéséhez. Ehelyett Mr. White a PIC16F876 processzort használta, amely 76,8 KHz órajellel működik, a névleges feszültségigénye pedig 1,5 V. Ez hajszállal a gyártó ajánlása alatt van, de a szerver így 20 microwatt teljesítménnyel működhet. Még így is 5-6 krumpli összekötése szükséges a megbízható teljesítményhez.

És mit tud ez a szerver pontosan?

Egyetlen weboldalt jeleníthet meg, amelyen a krumpli-elem feszültsége, áramerőssége és a felvett teljesítmény látható, mindez ötpercenkénti frissítéssel. Meg is nézhető a http://fwhite.ne.mediaone.net:82/ címen, de a szerver csak 4800 baudon kapcsolódik, a feldolgozási teljesítmény pedig olyan alacsony, hogy ennek az oldalnak a megjelenítése is 5 másodpercet igényel. Így aztán nem kell nagy forgalom, hogy túlterhelté váljon a szerver.

Mire jó ez az egész?

Mikor néhány hónappal ezelőtt szó esett a webACE-ről, előkerült a hiperolcsó internetre kapcsolódó eszközök lehetősége, amelyek teljesen új kommunikációs képességekkel ruházhatnák fel az otthoni háztartási berendezéseket, mint pl. a hűtőszekrény, amely értesítést küldhetne rövidzárlat esetén. A Spud technológiával még tartalék telepre sem lenne szükség, a hűtő csak bekötné magát két-három fej salátába, és leadná a jelzést. Mi lehetne ennél hasznosabb?

Hardver csemegék

Zavarba ejtenek a kemény diók? Rá se ránts, kétkezes kalapácsunk rögtön rendet vág és könnyekre fakaszt. Mármint örömkönnyekre, természetesen.

Hazavágott garancia

K Volt egyszer egy törekvő fiatalember, aki fel akarta tuningolni az új Athlon processzorát. 600MHz-n kezdte, majd tovább tekerte 664MHz-re, szívét büszkeség és boldogság töltötte el. Azután a nagyravágyás felülkerekedett, és az eddigi 110MHz-s buszsebesség helyett megpróbálta 150MHz-n futtatni a gépet, csakhogy megnézze, mi is történik majd. Az újraindítás után azonban nem várta más, csak az űr feneketlen mélységeit idéző sötétség a monitoron...

[Itt szerepel még egy hosszú rész mindenféle fogcsikorgatásról, fejre hamuszórásról és egyéb kellemes tevékenységekről.]

Azután a BIOS reset-tel visszaállított mindent az alapértelmezésnek megfelelően, és boldogan konstatálta, hogy a gép tökéletesen működik. Viszont az alaplaphoz hozzáféréshez le kellett venni a gép házát, amelyet a forgalmazó garancia matricája védett a behatolóktól. Így tehát a garancia megszűnt az alig egy hónapos gépre.

Most jön maga a kérdés: a forgalmazó üzlet lezárhatja így egy gép házát, azzal a szöveggel, hogy a garancia érvénytelen, ha ezt valaki eltávolítja? Szerintem jogom van leszedni a házat, elvégre is az én gépem. Mi történik például akkor, hogyha be szeretnék tenni valamilyen úgy bővítőkártyát, amit történetesen nem annál a cégnél vásároltam? Ami engem illet, szerintem a garancia továbbra is érvényes!

Markos

V A meggyőződésed, bár személyes véleményként biztosan meghallgatásra érdemes, egy cseppet sem érdekli majd a forgalmazót, ha valamiért érvényesíteni szeretnéd a garanciát. Be kell valljam továbbá, hogy jelen esetben nem tudok nem egyetérteni vele. RAM bővítés vagy új videokártya behelyezése minden bizonnyal jó és elfogadható ok a gép házának eltávolítására, de a 150MHz-re állított buszsebesség tuning már kevésbé. Ebben az esetben szerintem azért élte túl a cucc különösebb következmények nélkül, mert olyan magasra állítottad az értéket, hogy az alaplap ezzel egyszerűen nem tudott mit kezdeni és el sem indította a bootolást. Ha megtette volna, az így generált többlethő nagy valószínűséggel súlyosan megterhelt volna minden egységet, rövid időn belül az alaplap vagy valamilyen csatlakoztatott elem kisebb-nagyobb károsodását előidézve.

Az overclock jó dolog, akárcsak a bungee jumping. De ne csodálkozz, ha a biztosító egyik esetben sem köt veled szerződést.

Nem kell *Mission Impossible* stílusú mutatványokba bocsátkoznod, hogy belepiszkálj a géped belsejébe.

Memóriasebesség

K Szeretem ezt a rovatot olvasgatni, mert mindig találok benne valami hasznosat, és a leírtak is elég egyértelműek, pont a kellő mennyiségű magyarázattal. Ezért is lepődtem meg nagyon, hogy egy három számmal ezelőtti levélre szerintem téves választ adtatok. A kérdéses levélben arról volt szó, hogy melyik a legjobb RAM kombináció egy PII-266-os gépbe.

Az adott esetben három modul állt rendelkezésre, két PC100 és egy PC66-os RAM. A válasz az volt, hogy az illető hagyja ki a PC66-os modult, és inkább csak a két PC100-at használja. Viszont szerintem a PII-266-os gép buszsebessége úgyis 66MHz, tehát nyugodtan használható lenne a PC66-os RAM is, hiszen még a PC100-as RAM is csak 66 MHz-n tud majd futni. Helyes az észrevételem?

Andy

V A levél remek példája annak az általános félreértésnek, ami a RAM jelzésekkel kapcsolatos, így itt a kiváló lehetőség (újra) rendbe tenni a dolgokat. A RAM, mint olyan, nem rendelkezik saját órajellel, mert csak az alaplapon található egyéb komponenseket szolgálja ki, ő maga nem kezdeményez semmilyen hívást. Ennek megfelelően a RAM sebességet nem órajel frekvenciával mérhetjük, hanem késedelmi időben. Ez az idő nem más, mint ami egy adott memóriacím tartalmának lekérdezésére vonatkozó parancs érkezése és az információ adatbuszon megjelenése között telik el – ennek normális időtartama 6-10 nanoszekundum. A magas órajelen futó PC-k gyorsabb adathozzáférést igényelnek a memóriából ahhoz, hogy a processzor teljes teljesítménnyel tudjon működni, így ha a RAM nem elég gyors, az az egész rendszert lelassító tényezővé válik.

Mikor a 100MHz-es alaplapi frekvencia bevezetésre került, a probléma valóban komolyan jelentkezett, ezért a gyártók bevezették a PC100-as RAM megjelölést, ezzel jelezve, hogy ezek a típusok alacsonyabb hozzáférési idővel rendelkeznek. A könnyebb azonosíthatóság kedvéért az eddig jelöletlen, régi RAM-okat PC66-nak keresztelték el.

Tehát ha egy 66MHz-es alaplapi frekvenciával futó rendszerbe PC100-as RAM kerül, az nem fog lassabban működni, hanem biztosítja, hogy a lassú RAM soha ne legyen olyan visszafogó tényező, ami a gép teljesítményének csökkenésével jár, amiért nem tudja kiszolgálni a processzor igényeit. A legtöbb esetben a PC66-os RAM is tökéletesen kiszolgálja a 66MHz-es buszsebességgel futó gépet, de bizonyos teljesítmény-intenzív helyzetekben a processzor várakozni fog a RAM-ból érkező adatra, így néhány órajel ciklus kimarad, ez pedig sebességcsökkenést eredményezhet. Ez a teljesítményesés minden bizonnyal nehezen észrevehető – mint ahogy ez akkor a válaszban is szerepelt –, viszont létezik. Ennek ismeretében el lehet dönteni, hogy kell-e az extra RAM, ha az csak PC66-os.

Olvasói tipp

A töredezettség-mentesítés előtt keresd meg a Vezérlőpult/Rendszer/Teljesítmény/Virtuális memória beállítást, és minden figyelmeztetés ellenére kapcsold ki. Ezután indítsd újra a gépet és futtasd le a töredezettség-mentesítést. Ha véget ért, térj vissza a virtuális memória beállításához, majd add meg méretnek a gépben található RAM kétszeresét. **Ashley Wakeman**

CPU upgrade

K Egy AMD K6-III 400-as gépem van, 128MB RAM-mal és Voodoo3 3000 kártyával. Összegyűjtöttem egy kis pénzt, és tudnék venni belőle egy Athlon processzort, viszont az ügy azért nem olyan zökkenőmentes: csak egy 600MHz-s Duronra futja. Mi a különbség az Athlon és a Duron között? Lehet, hogy jobban járnék, ha maradnék a K6-III-nál?

Nick G

V A Duron az Athlon Thunderbird lebutított verziója, ez utóbbi pedig a klasszikus Athlon egy továbbfejlesztése. Nem egészen oké? Rendben, vegyünk egy hagyományos Athlont. Az L2 cache ugyan a processzorban foglal helyet, de nem azzal egyező szilikon lapkán, és sebességét tekintve csak a processzor órajelének egyharmadával rendelkezik. Ez lassítja a működést, mint azt az Intel már oly régen megállapította, mikor a Celeronok esetében az L2 cache-t felpakolta a CPU-ra és azzal azonos sebességen hajtotta. Az AMD is végrehajtotta ugyanezt az Athlonnal, ennek eredményeként született az Athlon Thunderbird. Azonban



Ahelyett, hogy a gép ventillátorának teljesítménye miatt aggodalmaskodnál, miért nem hasznosítod újra a processzor termelte hőt, és sütöd meg a saját vekni kenyered?

hiába építette be az Athlon a Celeronokhoz hasonló cache technológiát, a Celeron továbbra is gyors processzor maradt, és az AMD-nek találnia kellett egy saját színeiben induló versenyzőt az olcsó processzorok piacán is. Éppen ezért jelent meg egy „buta" Thunderbird verzióval, ahol csak 64K L2 cache van a 256K helyett, és elkeresztelte Duronnak. A Duron és a Thunderbird azonos foglalatot igényelnek (SocketA), így egymással kompatíbilisek, viszont az Intel370-es szabvánnyal nem.

Ezért aztán a processzorcseréhez rögtön új alaplapra is szükséged lenne, viszont ezt a cserét a hagyományos Athlonra váltáskor is meg kéne tenned – lehet, hogy már bele is tervezted a „költségvetésbe". A teljesítmény tekintetében nem feltétlenül jönnél ki látványosan jobban a K6-III-nál, emellett a processzor levadászása is külön kaland lehet, mert nem nagyon lehet beszerezni.

Prioritás

K Azon vagyok, hogy valami használhatót csikarjak ki a Win98 többmonitoros támogatásából, és azt hiszem, elkelne egy kis segítség. Van egy Diamond Stealth kártyám az AGA sínen, egy tűéles képű 17"-os monitorhoz kötve. Emellé próbáltam telepíteni egy PCI videokártya/TV Tuner kombót egy üres PCI sínre, 15"-os KTX monitorral. Abban bíztam, hogy futtathatnám a TV Tunert a 15"-os monitoron, a Sony meg maradhatna a gépé. Viszont indításkor a gép minden esetben előnyben részesíti a PCI sínen üldögélő kártyát, és a Windows a kisebb monitoron jelenik meg. A betöltés alatt a 17"-os Sony csendben várakozik, majd mikor a betöltés teljes egészében lezajlott, második képernyőként kezd működni. Van valami megoldás arra, hogy a PCI kártya háttérben maradjon és az AGA legyen az elsődleges videokártya?

Lee Stevens

V Nem nagyon szoktam senki elírási, gépelési és egyéb hibáit közszemlére tenni a lapban, igyekszem gondosan kijavítgatni ezeket az apróságokat, még mielőtt valaki azt hiszi, hogy én vagyok olyan figyelmetlen, hogy ezeket észre sem veszem a szövegben. Viszont jelen esetben kivételt tettem, az AGA sín nagyon kedves ötlet – bár feltételezem, ebben az esetben az AGP-re gondoltál.

Az apró bakitól eltekintve viszont rávilágítottál az egyik legnagyobb ballépésre, ami az AGP és PCI portok tervezésekor valamilyen figyelmetlenség vagy átgondolatlanság miatt elkövetésre került. Nevezetesen arra, hogy egy PCI videokártya jelenléte esetén az minden esetben elsőrendűséget élvez az AGP-re helyezett egységgel szemben. A dolog persze teljesen értelmetlen, mivel az AGP port úgyis csak videokártya fogadására alkalmas, így feltételezhető, hogy ha oda pakolsz egy kártyát, azt azért teszed, hogy az legyen az elsődleges videokártya. A legtöbb új BIOS már beállíthatóvá teszi, hogy az AGP vagy a PCI sín legyen az elsődleges videokártya hely, de ha a gépedben ez még nem így van, akkor nem nagyon tudsz mit tenni, a dolgon nem lehet változtatni.

Szétkapcsoló modemek

K Egy tippgyűjteményben olvastam egy kis trükköt, ahogy állítólag kevesebb vonalbontásra lehet rávenni a modemeket. Ehhez a kapcsolat extra beállításai közé kellett parancsnak megadni a következőket: ATS15=128 &K3 S34=32 S12=0. Viszont mikor kipróbáltam az ötletet a gyakorlatban, csak annyi történt, hogy egy „your software is unable to detect your modem" hibaüzenet jelent meg, és még a kapcsolat sem jött létre. Mikor a beírt sort kitöröltem, minden működött, ahogy eddig.

Alistair Brown

V A beküldött parancs alapján úgy tűnik, mintha ez a modem timeout értékeit szeretné átprogramozni (ez azt az időmennyiséget jelenti, amíg a modem nyugton marad a kilépés nélkül akkor is, ha nem kap jelet a vonal túloldaláról). Kipróbáltam, de a modememben a 15-ös regiszter foglalt, 34-es regiszter pedig nem is létezik, úgyhogy pozitív eredmény nélkül való volt a kísérlet. Ha valakinél mégis működött, az azt bizonyítja, hogy a parancsnak eléggé hardverspecifikusnak kell lennie, azaz csak bizonyos modemtípusok esetén használható. Mindenesetre érdemes lehet próbálkozni, hátha valakinek bejön.

Karcos képernyő

K Valahogy sikerült megkarcolnom a 17"-os monitorom képernyőjét. Ugyan nem nagyon látszik bekapcsolt állapotban, de szeretnék tőle megszabadulni – van erre valamilyen lehetőség?

Michael Birch

V Ez valóban színtiszta hardver kérdés! A megoldás az lenne, hogy egy olyan anyaggal töltsd ki a karcolást, amelynek törésmutatója pontosan megegyezik az üvegével. Az audio CD javítókészletek ehhez hasonló folyadékot tartalmaznak, ezt lehet a karcos korongba „beledörzsölni", de félő, hogy mivel ezeket a polikarbonát CD anyagára tervezték, a törésmutatója nem pontosan fog egyezni a monitor üvegével. A víznek majdnem pontosan megegyezik a törésmutatója az üvegével, de ezt olyan macerás lenne egy fix helyen rögzíteni. Biztosan van olyan szuperenyv vagy ilyesmi, amit kifejezetten üvegtárgyak, üvegdíszek ragasztására ajánlanak, ez talán megfelelne, bár a tükörsima felület elérése így is meglehetősen nehéznek tűnik. *PCF*

Behálózva

Egy kis étvágygerjesztő

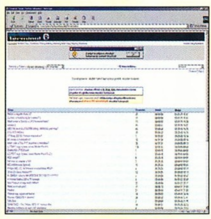
Home PC Network
www.homepcnetwork.com/
Számtalan hálózatokkal foglalkozó oldal létezik, de ez kifejezetten arról nevezetes, hogy az otthoni kis hálózatok építéséhez nyújt jótanácsokat és rengeteg információt. Jól érthető leírásokkal rendelkezik, hálózati eszközök tesztjei is bemutatásra kerülnek, vannak gyakorlati útmutatók, olvasói fórumok és hírek, kifejezetten erről a területről. A játék és szoftver szekció ugyan elég szegényes, de ezért bőven kárpótol a hardver rész. Az oldal amerikai, így az árak dollárban szerepelnek, viszont több termék már azelőtt bemutatásra, tesztelésre kerül, hogy nálunk egyáltalán kapható lenne.

A kihívások órája

Home Networking with Linux
www.linuxgazette.com/issue28/journeay.html
Az internet legtöbb „igavonó" gépe Unix rendszert futtat, a Linux pedig a Unix testvérének tekinthető, így aztán alkalmasnak kell lennie a házi hálózatok futtatására is, nem? De igen, csak nem annyira úgy, mint ahogy azt szeretnénk. Igaz, hogy az ingyenes Linux operációs rendszer minden hálózati szolgáltatást tartalmaz, amit a Windowsban megszokhattunk, mi több, számtalan egyéb funkcióval is rendelkezik, aminek a Windows 98 a közelében sem jár, de ezzel a teljesítménnyel együtt jár a komplexitás is. Aki kezdő ezen a területen, nyugodtan készüljön fel arra, hogy a jól működő és kényelmes Linux hálózat összeállítása és karbantartása során a frusztráció egészen új dimenzióival ismerkedhet majd meg.

Megbeszélősdi

Terminál fórum
www.terminal.hu/forum
A sok angol nyelvű oldal mellett az egyik legdinamikusabb hazai fórumot, a Terminált is feltétlen meg kell említenünk. Számtalan hardver és szoftver téma várja az ide látogatót, újdonságokkal, árakkal, és ami talán a legfontosabb, tapasztalatokkal. A Fórum oldalain több száz témában keresgélhetünk, vagy magunk is indíthatunk egyet, például a házi hálózatépítés rejtelmeiről. A választék egészen bőséges, itt minden kérdésedre választ találhatsz.



A KOSSUTH KIADÓ MULTIMÉDIA AJÁNLATA

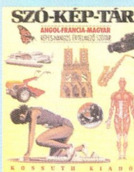


KÜLÖNLEGES KEDVEZMÉNYEK

KONTINENSRŐL KONTINENSRE

Sorozatunk a szárazföldek természeti képét mutatja be közérthető, de a tudományosság igényeit is kielégítő módon. A hazai tudományos élet vezető, a földrészeket személyesen is bejárt szakemberei készítik a kiadványok új, eredeti és egyedi szöveg- és képanyagát. A lemezekről alaposan megismerhető a kontinensek kialakulása, földtani felépítése, felszíne, őstörténete, éghajlata, vízrajza, növényzete, állatvilága, tájai és európaiak általi felfedezése. Az illusztrált leírásokat kiterjedt kereszthivatkozási rendszer szövi át, és sokféle, egyre bővülő kiegészítő ismeret és szolgáltatás kapcsolódik hozzá: fogalomtár, kislexikon, névmutató, szafari, a földrészek országainak adatai, galéria, utazási terv kidolgozását segítő ajánlat és interaktív atlaszok. A sorozat a Com-Com stúdióval közös kiadásban jelenik meg.
Ára lemezenként: 5900 Ft helyett 4790 Ft

EURÓPA • ÁZSIA • AFRIKA • ÉSZAK-AMERIKA • DÉL-AMERIKA



SZÓ-KÉP-TÁR

Angol–francia–magyar képes-hangos szótár. A nyelvenként 25 000 szót tartalmazó szótár hatszáz témaköre felöleli életünk úgyszólván minden területét. A 3500 kiemelkedően igényes, kinagyítható, a részletekig lebontható, kinyomtatható illusztráció a tárgyak és élőlények legrejtettebb részleteit is megmutatja, az animációk pedig szemléltetik az egyes folyamatokat és működő szerkezeteket.
Ára: 6900 Ft helyett 5520 Ft

ALFRED BREHM: AZ ÁLLATOK VILÁGA

A CD-ROM a múlt századi tudomány kiemelkedő művét, Alfred Brehm híres állatrendszertanát ülteti át a 20. század végének technikai nyelvére. A lemezen megtalálható a teljes, 18 kötetnyi anyag, több mint 8500 oldalnyi szöveggel, 2500 színes és fekete-fehér képpel – 42 filmfelvétellel, 32 állathanggal és különféle keresőfunkciókkal kiegészítve.
Ára: 1990 Ft helyett 1590 Ft



UTAZÁS A NAPRENDSZERBEN

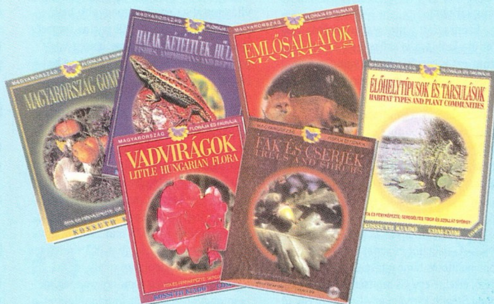
A különleges grafikai eszközöket felvonultató, megújult programban narrátor kalauzolásával megismerjük a Napot, a bolygókat, az üstökösöket és a többi égitestet. Olvashatunk az űrszondákról, a csillagászok életéről és sok izgalmas kérdésről – az évszakok váltakozásától a marsbéli életig. A program egyedülálló különlegessége a Naprendszer égitestjeinek mozgását ábrázoló animációs modell.
Ára: 5600 Ft helyett 4480 Ft

UTAZÁS A CSILLAGOK KÖZÖTT

A lenyűgöző felvételekkel illusztrált kiadvány a csillagok, a kozmikus por- és gázfelhők, a csillaghalmazok és a galaxisok titkaiba enged betekintést. Izgalmas összefoglalást nyújt az Univerzum keletkezésének és fejlődésének elméleteiről és a csillagképek világáról.
Ára: 4990 Ft helyett 3990 Ft

MAGYARORSZÁG FLÓRÁJA ÉS FAUNÁJA

A sorozat szerzői a legkiválóbb botanikus és zoológus szakemberek közül kerültek ki, akik a legújabb tudományos eredmények alapján mutatják be hazánk élővilágát. A programok nyelvezete közérthető, több száz színes fotó, számos hang- és filmbejátszás illusztrálja. A szerzők bevezetést nyújtanak a témakörök alapismereteibe és részletesen, átfogóan leírják a fajok különféle jellemzőit. A kiadványok igényes kidolgozása, a kiterjedt kereszthivatkozási rendszer, a sokoldalú keresési lehetőségek és a többi szolgáltatás (galéria, teszt-játék, kislexikon stb.) lebilincselően érdekessé teszi a növények és az állatok birodalmának felfedezését. A Magyarország gombái kivételével minden lemez magyar és angol nyelvű.
Ára lemezenként: 5600 Ft helyett 4480 Ft



MAGYARORSZÁG GOMBÁI • HALAK, KÉTÉLTŰEK, HÜLLŐK • EMLŐSÁLLATOK
VADVIRÁGOK • ÉLŐHELYTÍPUSOK ÉS TÁRSULÁSOK • FÁK, CSERJÉK

Kossuth Kiadó Rt. 1043 Budapest, Csányi László utca 34.; Levélcím: 1327 Budapest, Pf.: 55; Fax: 370-0602; E-mail: rt@kossuted.hu; Szállítással kapcsolatos kérdések: 370-0610/230; Kereskedelmi információk: Kereskedelmi üzletág, Telefon: 370-0617, Fax: 370-0618; Technikai információk: Multimédia Szerkesztőség, Telefon: 370-0608, 370-0610/233; Kossuth Könyvesbolt: 1061 Budapest, Andrássy út 13., Telefon: 266-3515, Fax: 266-3514; Kossuth Mintabolt: 1043 Budapest, Csányi László utca 36., Telefon: 370-0610/202; További információk: www.kossuth.hu

MEGRENDELŐLAP

Kiadvány címe	Darab	Kedvezményes ár

Megrendelő neve: .... Cím: .... Telefon: ....

Kérjük, jelölje x jellel, hogy milyen fizetési módot választ: ☐ A megrendelt áru ellenértékét és a postaköltséget utánvéttel fizetem ki.
☐ A megrendelt áru ellenértékét banki átutalással fizetem ki.

PC Format A sokoldalú PC magazin

pcformat.hu

Ha vásárolsz egy PC-t internet-hozzáférés nélkül, akkor úgy jársz, mint az egyszeri ember, aki vett egy autót, de nem tudta használni, mert soha nem tankolt bele.

Bevezető

Helló! Ha egy év hosszú időnek számít az életedben, akkor egy hét az internet virtuális téridő kontínuumában mindössze egy földi percnek felel meg. Az események oly szédítő sebességgel követik egymást, hogy csak kapkodjuk a fejünket. A megszűnő, átalakuló és újonnan létrejövő honlapok gigantikus, lüktető adatmasszája a kettes számrendszer nulláinak és egyeseinek elektronokba ágyazott áramával sűrűn körbehálózza bolygónkat. Elég plasztikusak voltunk? És akkor még nem is beszéltünk a naponta beköszöntő technológiai újdonságokról, vagy azok bevezetéséről.

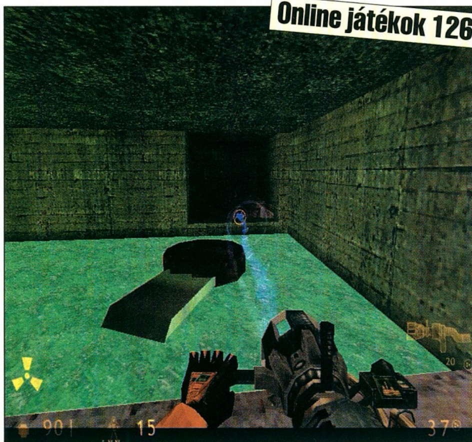
Lapzártánk után érkezett a hír, hogy jeles távközlési szolgáltatónk szeptembertől bevezette az ADSL alapú szolgáltatást. A részben otthoni felhasználókat is megcélzó, minimum 384kbit/s sebességű csomagok ára egyelőre magasan csücsül, de a mohók máris rávetették magukat, a mértéktartóak pedig csendben ülnek kedvenc portáljukat böngészve, és árgus szemekkel figyelik az újdonságról szóló első tapasztalatokat, illetve az árak esetleges csökkenését. Eláruljuk, mi is az utóbbiakhoz tartozunk.

De hogy addig is legyen mivel elütni az időt, amíg a netes *Quake* tévét nem képregény formában bámuljuk, a *PCF* rendelkezésedre bocsátja a megfelelő szellemi táplálékot.

Itt van mindjárt a fantázia játékokra alapozó Small World focis játéka, ami nálunk különösen aktuális, hiszen a futball élvonalába csak a fantáziánkban kerülhetünk. Ha már a fantáziánál tartunk, sikerült előrángatnunk a legocsmányabb lemezborítókat, amit az ember ebben az univerzumban képzelhet, de a Mumbleboy animációinak alkotója sem volt e szellemi tehetség híján.

Megmutatjuk még, hol érdemes autóvásárlás ügyében szétnézni, és addig is, míg nem bővíted a sávszélességed, feltárjuk, hogyan rázhatod gatyába a letöltéseidet. Kihagytunk valamit? Igen, de inkább lapozz tovább, és majd megtudod.

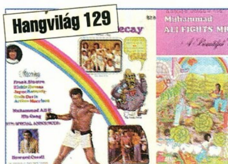
Online játékok 126



Vásárlás 128



Hangvilág 129



Tudtad, hogy... 130



Háló Világ 132



Csak böngészünk és böngészünk és böngészünk...



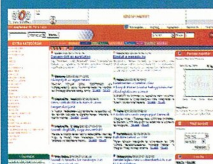
mocsing.hu
A média sovány húsában bizony vannak zsíros mócsingok.



go.to/funpic
Vicces képeslapokat küldözgethetsz ismerőseidnek.



magazix.hu
Politikamentes, könnyed és hasznos témák mindenkinek.



stop.hu
Állj, elsőbbségadás kötelező, extra-portál közeleg!

ÖTÖS FOGAT

Kóstolj bele a világháló hazai szegletének egy-egy szeletébe.



Minden, ami utazás

Bár nemrég kiderült, hogy a HTC is egy hatalmas átverés volt, akinek esetleg van még mersze, itt próbálkozhat.
www.nu.hu



Hirek.hu

Fradista színekben pompázó, apró betűs, hírszemlézó online magazin a legkülönbözőbb témakörökben, a bulvártól a tudományig.
www.hirek.hu



Hunreal World

Magyar portál az *Unreal Tournament* rajongói számára. Aki még nem tudná, itt mindent megtalál, ami az *UT*-vel kapcsolatos.
hunreal.yoghurt.cc



WAP.hu

Egy újabb apró betűs hírportál, amelynek szolgáltatásai ezúttal WAP-os telefonkészülékekről is igénybe vehetők.
www.wap.hu



Puskák

Az oldalon diákok oszthatják meg egymás közt puskáikat és puskázási módszereiket. Na persze, jó pénzért bármit!
www.puska.hu

Net hírek

Bezárják a Napstert

De az MP3 – akár tetszik, akár nem – ingyenes marad.

Az MP3-ak megosztását lehetővé tevő Napstert bezárás fenyegeti, ám az ingyen letölthető zenék rajongóinak ezen kívül is rengeteg lehetősége marad. A viták középpontjában álló szolgáltatás – amelyet a RIAA a szerzői jogok védelmére hivatkozva támadott meg –, úgy tűnik, biztosan elveszti a pert, amint a művészek jogairól szóló vitát ebben a hónapban a legfelsőbb bíróság elé citálják. És mivel a Napster csupán egy maréknyi szerveren alapszik, ezzel könnyedén bezárásra kényszeríthetik. Létezik azonban néhány más rivális fájlmegosztó szolgáltatás, amelyeket lehetetlen kiirtani. Mégpedig azért, mert nincsenek fő szervereik vagy csatlakozási pontjaik, amiket be lehetne zárni. A törvény vagy a lemezkiadók semmit nem tehetnek, hiszen nem tartóztathatnak le minden egyes felhasználót. Minden MP3-megosztó szolgáltatás a fájlok cserebeérjének egyszerű elvén alapszik. Legyen az FTP oldal, hírcsoport, IRC csevegőszoba vagy weboldal, a felhasználók saját fájljainak mások számára való átengedése egy megállíthatatlan internetes tevékenység, ami egyidős magával a világhálóval.

Ha a Napstert bezárják, a várakozások szerint MP3 rajongók ezrei kezdik meg tömeges exodusukat más szolgáltatásokhoz. A legnagyobb a Scour.com, amely mostanában keveredett jogi vitába a RIAA-val. A Scour egy web alapú keresőmotor, amivel multimédia fájlok ezrei után kutathatunk, s az idrive.commal kötött megállapodásukon keresztül az MP3 keresővel olyan magán MP3 gyűjteményeket is átböngészhetünk, amelyeket a felhasználók a webes I-Drive szervereken tárolnak (lásd 130. oldal).

A GNUtella egy másik kalózparadicsom, amiről már valószínűleg hallottál. Bár jelen pillanatban nem működik valami jól, de minden egyes újabb letöltéssel egyre jobban használható, és a Napsterrel ellentétben ez a rendszer is annyira elszórt alapokon nyugszik, hogy lehetetlen megszüntetni. A Napigator egy újabb Napster jelölt, aminek a letöltései 600 ezer fölé ugrottak, amikor az amerikai bíróság először elrendelte a Napster bezárását. Ezek az új fájlmegosztó szolgáltatások azonban már nemcsak MP3 fájlok terjesztésére alkalmasak. *Word* dokumentumok, GIF és JPEG fájlok például éppúgy közzétehetők segítségükkel.

A több mint 21 millió Napster felhasználó már megtette az előkészületeket kilakoltatásuk esetére. Elkezdtek letölteni más szoftvereket, s a GNUtella illetve a Scour egyaránt összeomlott az óriási forgalom súlya alatt. A Napigator a már létező Napster kliens felhasználásával működik, így a Napigator felhasználói akkor is használhatják kedvenc szoftverüket, hogy más rivális szerverekhez csatlakozzanak, ha a Napstert bezárják.

www.gnutella.org
www.napster.com
www.napigator.com



A Napstert hamarosan bezárják, de számos más oldal vár a magukra hagyott illegális zeneterjesztőkre.

Csak okosan és bátran

A XXII. században ismét ránk törnek a mai „kórságok".

Meglepő, ugyanakkor újszerű kezdeményezéssel jelentkezett az Országos Rendőr-főkapitányság, amikor „A Jövő Biztonságáért" címmel nagyszabású gyermek- és ifjúságvédelmi programot indított, ezúttal az interneten.

A program lényege és célja, hogy a netes játékprogramba ágyazva bűn- és baleset-megelőzési üzeneteket juttassanak el a leginkább veszélyeztetett korosztály – a 7-18 évesek – részére. Modern történettel próbálják segíteni a látogatókat a napjainkban rájuk leselkedő veszélyek felismerésében és a biztonságos közlekedési magatartás elsajátításában.

A program fejlesztésekor a tervezőket az a cél vezette, hogy olyan eszközöket, figurákat tervezzenek, amelyek a korosztály számára leginkább elfogadhatóak, és mindezt olyan formában tálalják, amely jelenleg a legmodernebb játék, informatikai eszköz és nevelési segédeszköz is egyben – tudtuk meg a weboldalról. – A fejlesztők kiemelt figyelmet fordítottak arra, hogy ebben a játékban, illetve nevelési projektben ne kapjon teret az erőszak, sőt a gyerekekben egy tisztább, biztonságosabb világ képét erősítsék.

A *Flash 4* plug-in segítségével futó játékot egy kerettörténettel is ellátták, miszerint „a XXII. században az Okosak és Bátrak Bolygóján, azaz az OBB-n a rend uralkodik, és minden bolygólakó tudja, hogyan kell helyesen élni. Egy interplanetáris katasztrófa során azonban megsérül az időspirál. A törés mentén a már elfelejtett, XX. századi balesetek és bűnök fenyegetik a bolygólakókat".

A XXII. századi rendfenntartók feladata a gyerekeket megvédeni, és rávezetni a helyes megoldásra. Ehhez minden



A XXII. században a rendőrségi autókat már nyolc kerékkel szerelik fel a hatékonyabb bűnüldözés reményében.

E-benzin

Tankolj online üzemanyagot!

Eddig is sok mindenhez hozzájuthattunk a neten keresztül, mégis kisebb megdöbbenéssel fogadta a szaksajtó a **priceline.com** bejelentését, miszerint ezentúl tőlük benzint is lehet venni, méghozzá olcsóbban, mint a kutaknál. A piackutatók szerint néhány éven belül hatalmas tömegek vásárolhatnak majd online. Előzetes becslések szerint az Egyesült Államokban az év végére már közel ötmillióan fognak interneten keresztül tankolni.

Hogy miként? A felhasználó a Priceline honlapján regisztráltatja magát, majd kap egy bankkártyákhoz hasonló kártyát. Ezután a honlapon meg kell jelölni a vásárolni kívánt mennyiséget, és azt a Priceline-nal együttműködő kutat, ahol mindezt szeretnénk autónkba betölteni. A vásárlás persze ezzel még nem ért véget, hiszen lehet válogatni a kedvezőbbnél kedvezőbb árajánlatokból is.

A különböző kutak azt a stratégiát fejlesztették ki, hogy hajlandóak engedni az árból, amennyiben a vásárló más termékeket is vesz tőlük. Így előfordulhat, hogy ha a vásárló megveszi a felkínált ablakmosó folyadékot, vagy helyben lemosatja az autót, akkor pár centtel olcsóbban kapja a benzint gallononként. Ha mindez megtörtént, csak autóba kell ülni, és elfurikázni a kiválasztott kútig, ahol a kártyát a leolvasóba csúsztatva és a kódot beütve máris lehet tankolni. Ha véletlenül kevesebb kellene, mint amennyit a felhasználó előjegyzett, akkor azt a legközelebbi vásárláskor jóváírják, mint ahogy a túltöltést is levonják.

A piackutatók szerint az internetes benzinvásárlás igen népszerű lesz, néhány éven belül hatalmas tömegek vásárolhatnak majd online. Előzetes becslések szerint az Egyesült Államokban az év végére már közel ötmillióan fognak interneten keresztül tankolni, a szeptemberben indult szolgáltatásra már így is százezres nagyságrendekben iratkoztak fel a felhasználók. Európai viszonylatban Nagy-Britannia lesz az első olyan ország, ahol online lehet majd benzint vásárolni, a Priceline szerint 2001 végén már a szigetországban is kapható lesz e-benzin.

gasoline.priceline.com/gas/

Az e-benzin segítségével nem a PC-t, hanem az autót itathatjuk.



Süti Kutya, E-mil százados és Lulu főhadnagy gondoskodik a jövőben a rendről.

segítséget megkapnak, így a rendfenntartó központ – IVC (Interaktív Virtuális Központ) – szuper hitech eszközeit is. Amennyiben a gyermekek helyesen reagálnak a veszélyhelyzetekre, pontokat gyűjthetnek, amelyeket ajándékokra válthatnak be és bizonyos feltételek teljesítése után OBB rendfenntartó igazolványt szerezhetnek.

A honlapot további almenüpontok teszik teljessé, megtalálhatók a csevegő és a levelező oldalak, megismerkedhetünk a játék karaktereivel. Az internettel nem rendelkező gyermekek is bekapcsolódhatnak a játékba, hiszen a havonta megjelenő újabb epizódok képregényben is megjelennek. Ezek terjesztését a rendőrség vállalta magára, az ország iskoláiban ingyenesen terjesztik az újságokat. Az újabb epizódok során olyan üzenetek jutnak el a fiatalokhoz, miszerint „Ne engedj be idegent a lakásba", „az alkohol és a drog káros hatásai", illetve a „tiltott fürdőzés veszélyei".

www.ivc.hu

Gazdagok és Szépek Kedvencei



Név: Anyakirálynő
Kor: 100 év
Foglalkozás: A királynő anyja
Vagyon: Fenséges
Népszerűség: Királyi



GetMapping

A Getmapping vállalkozásba befektetett az én kis Lizzie-m is. A munkatársak járják a királyságot, s a légi felvételeket a gépekbe viszik. Már jártak Buckinghamben is, de Balmoralig még nem jutottak el.
www.getmapping.com

Trombitás hattyúk

Azt mondják, Angliában minden hattyú az enyém. Vagy Elizabethé? Mindenesetre néhány régi törvény szerint csak mi ehetjük meg őket. Azok az óriási sült combok letörik az ember karját.
members.home.net/bmdavies/swans.html



RSPCA

Charles óriási rajongója az Állatkínzások Megakadályozásáért szóló Királyi Akadémiának (RSPCA). Azt hiszem, én is patronálom őket. Rolf Harris nagyszerű munkát végez, hogy senki ne lopja el a hattyúimat.
www.rspca.org.uk

Királyi honlap

Ezt az oldalt én magam frissítem rendszeresen, s a családról és a monarchia történetéről mindenféle információ megtalálható itt. A HTML kódokat nem én írom. A *Dreamweaver*-t használom, haha.
www.royal.gov.uk



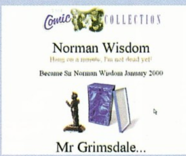


Ascot

Ha nem jutok el Ascotba, megnyitom ezt a honlapot. Én már nem utazom sokat, ezért jó, hogy megnézhetem, mi történik a versenyen, s nem is kell felülnöm a hintóra.
www.ascot.co.uk

Norman Wisdom

A pimasz kis ördög. Ő az, akin anélkül is mindig nevetni tudok, hogy egy-két Gordon lötyögne bennem. Bölcs gondolatai és mókás járása a születésnapomon is megnevettetett.
www.morecambe.co.uk/Ibbeson/norman.html



Online játékok

Foci fantázia

A futballvilág élvonalbeli játékosait menedzselheted, ha felkapcsolódsz a Small Worldhöz.

SOHA NEM VOLT MÉG JOBB ALKALOM ARRA, HOGY BELEvágj az online játékokba – persze ha van már internetelérésed. Az eddig bemutatott *Unreal Tournament*, *Quake III* és *Half-Life* mellett máshogyan is megmutathatjuk tudásunkat a neten. És hogy mi az alkalom? A magyar foci sajnos még mindig nem lábalt ki évtizedes válságából, és az okokról sokat vitatkoznak. Biztosan közük van hozzá a klubvezetőknek is, s most az interneten keresztül neked is lehetőséged van kipróbálni, hogy tudnál menedzselni egy focicsapatot. Vajon romlásba döntenéd a tizenegy játékost, vagy a mennyekig meneteltek?

A Small World tárta fel előttünk ebben a hónapban virtuális világát, amelyet nyugodtan nevezhetünk az online sportjátékok bölcsőjének. A weboldaluk (www.smallworld.com) elképesztő népszerűségnek örvend, és miután meghódították az USA-t az amerikai foci, a baseball és a kosárlabda tekintetében, most ugyanerre készülnek Európában is a hagyományos futballal.



Ha a foci nem a te műfajod, akkor ott az a sok amerikai sport, amik közül válogathatsz. Persze, csak ha szereted az ilyesmit.

Small World
www.smallworld.com

A jó öreg Egyesült Államokban oly népszerű Small World a brit szigetek felől igyekszik bevenni Európa online piacát egy alaposan megtervezett focis fantázia játékkal, amely a jelenlegi angol bajnokságon alapszik és az imádott (vagy gyűlölt) valódi játékosokat vonultatja fel. És ami a legjobb hír? Mindez teljesen ingyenes. Eltekintve persze az internetkapcsolat alatt duzzadó telefonszámlától.

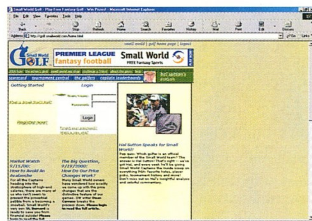
Hogyan működik mindez? Nos, a csatlakozás után regisztrálod magad (ez is ingyenes, ahogy mondtuk), majd egyenesen fejest ugorhatsz a játékba. Bár van itt amerikai futball, baseball, kosárlabda, golf és más is, téged valószínűleg a premier liga érdekel. A játékban klubvezetőként veszel részt, s – a fantasy játékokban szokásos módon – te választhatod meg a csapatod tagjait. Új játék kezdetekor 50 millió font értékű Small World-beli fizetőeszköz áll rendelkezésedre. Ebből kell megvásárolni a 11 játékost, amely két csatárból, négy középpályásból, négy védőből és természetesen a kapusból áll. Az tőled függ, hogy hogyan költöd el a pénzt. Elszórhatod a nagyját egy-két sztárjátékosra, hogy aztán másodvonalbeliekkel egészítsd ki őket, vagy összeállíthatsz egy kiegyensúlyozottabb csapatot is, és így tovább.

Persze az idő haladtával több játékost is vásárolhatsz az itt működő, jól megvalósított tőzsdei modellben. A játékosok ára annak megfelelően ingadozik, hogy hány (valódi) játékos akarja megvenni vagy eladni őket. Például, ha az elsők közt csapsz le egy olcsó, feltörekvő játékosra, akinek még bizonyítania kell, de ezután ontja a gólokat, akkor az ő ára ezzel drámaian növekedni fog. Különösen, ha sok más ember is megveszi. Sok egyéb részlet is van, minden játékosról készül statisztika, ami szinte mindent lefed, még a labdaszerzéseket is.

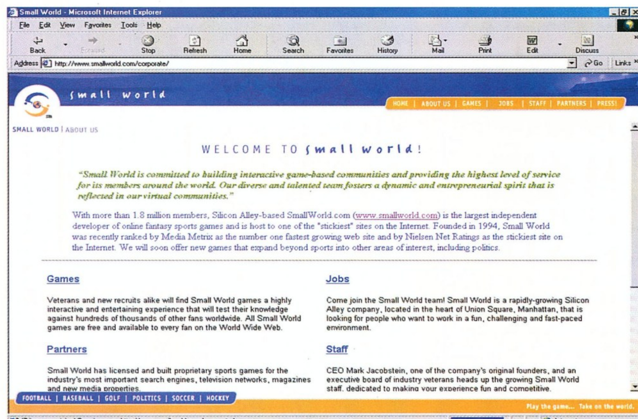
Nagyszerű szórakozás – akkor meg mire vársz? Irány a Small World, hogy megnyerd a bajnokságot. A szezonvégi győztes egy kétszemélyes utazást nyer a 2001-es tokiói világbajnokságra. Hát nem megéri?



Van kedved egy saját futballcsapatot összehozni? Akkor a Small World neked való hely.



A Small Worldön rengeteg különböző sportot, például a golfot is kipróbálhatjuk. Egy jó séta soha nem árt.



A Small World roppant népszerű az Egyesült Államokban, s az indulása óta bekerült a leglátogatottabb amerikai honlapok közé. Szerintünk nagyszerű szórakozás, ha néhány barátoddal összejöttök, és elkezdtek játszani.



A Small World bebizonyította, hogy nemcsak a *Quake III* és az *UT* jelenti az online játékokat. Ott van még a foci is.

Gyere, játssz velünk!

Nos, az utóbbi hónapban nem kérdezgették reggelente az ismerősök, hogy mitől olyan vörösre duzzadt a szemed? Ne feledd, az alábbi fájlokat a *PCF* CD-iről is megszerezheted.

Quake 3 Arena

Az internetes játékok atyja és modernizálója. A *Quake III* tökéletes ellenszere a szomorú, munkával töltött óráknak. Egyszerűen csak csatlakozz fel az egyik szerverre és kezdj el vadul lövöldözni. Képzeld oda valamelyik karakter helyébe kedvenc főnököd vagy az épp aznap kukacoskodó ügyfelet, húzd meg a ravaszt, és addig üvöltözz, amíg a duplacsövű shotgunnal apró húscafatokra nem szaggattad az ellenfeled a vad hajszában. Hát nem felszabadító érzés? Egy csapásra eltűnik a stressz, a nyugtalanság, csak azt érzed, amint a bizsergetően jóleső nyugodtság lassan elárasztja testedet.



Egyszer talán a pszichológusok is alkalmazzák majd a stressz levezetéséhez.



Ha nincs internetelérésed, akkor játssz a botok ellen. Ők is megizzaszthatnak.

Szerverek

http://quake.pganet.com/szerverek/

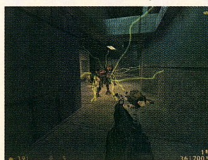
http://www.mportal.hu/szerverek.php3

Patchek

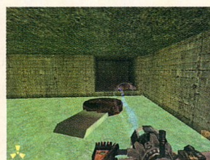
ftp://ftp.mportal.hu/q3/Q3PointRelease_117.exe

ftp://ftp.mportal.hu/q3/maps/m-r/q3wctf.zip

Half-Life



Még mindig emlékszünk, mikor először találkoztunk azokkal az óriási zöld csápokkal.



Ha igazán jó multiplayer játékra vágysz, a Counterstrike-ban nem fogsz csalódni.

Half-Life, mennyire szeretünk. Egyjátékosos üzemmódban még mindig páratlan élmény, bár ezt a hamarosan megjelenő *Deus Ex* igyekszik majd kérdőre vonni. A *Deus Ex*-nek azonban nincs multiplayer opciója, s a *Half-Life* abban is erős annyira, hogy képes legyen versenyre kelni a nagyfiúkkal, névszerint a *Quake III* és az *UT* játékokkal. Az új Counterstrike mod viharként söpört végig a *PCF* szerkesztőségében, még aludni is csak az íróasztalunk alá jártunk, hogy több időnk legyen játszani vele. Számos helyről letöltheted a Counterstrike-ot: próbáld meg a www.planethalflife.com-ot, vagy az alábbi helyeket.

Szerverek

http://quake.pganet.com/szerverek/

http://www.mportal.hu/szerverek.php3

Patchek

ftp://ftp.mportal.hu/hl/hl1101.exe

ftp://ftp.mportal.hu/hl/mods/multi/csb66full.exe

ftp://ftp.mportal.hu/hl/mods/multi/snipercross.zip

Unreal Tournament

Az „ánríl törnöment", nevéhez híven, szinte már valószerűtlenül izgalmas viadalokat szül a *PCF* csapatán belül. A mi kedvenc pályánk a Deck 16 a Low Gravity Mutatorral. Úgy pattogunk a teherűrhajó alacsony gravitációjú fedélzetén, mint annak a bizonyos párosujjú patásnak a végterméke a deszkán. A legsunyibbak pedig elbújnak az egyik fenti rámpán, ahol a mesterlövész puskát lehet felvenni, és onnan durrogtatnak orvul. „Head shot!" – kiált fel a bemondó bácsi. „Na megállj csak, mindjárt kifüstöllek onnan.!"

Szerverek

http://quake.pganet.com/szerverek/

http://www.mportal.hu/szerverek.php3

Patchek

tp://ftp.mportal.hu/ut/UTPatch420.exe

ftp://ftp.mportal.hu/ut/utbonuspack.zip



Várd meg, míg valaki beleesik a zöld trutyiba, és add meg neki a rocket launcherrel.

ÖTÖS FOGAT

Benzingőzös weblapok a motorizált nemzedék számára.



AutoData

Ez a honlap is az autós adatbázisok közé tartozik. Kereshetsz, kínálhatsz, és a vásárlással kapcsolatban sok-sok információt kaphatsz.
http://www.autodata.hu/



Lada klub

Mlada Boleslav ékkövének hazai hívői még a Togliatti család szívét is megmelengetnék.
http://www.celtia.hu/ladaklub/



Világ rendszámai

Nem kell többé azon törnöd a fejed, hogy ez a rendszám melyik országhoz tartozik. Itt mindet megtalálod.
http://danshiki.oit.gatech.edu/~iadt3mk/index.html



Magyar Autóklub

Hasznos információk külföldi országokról az autózás szempontjából. Legalábbis ez a része használható igazán.
http://www.autoklub.hu/



Forma 1

Valószínűleg Forma 1-es autóra nem futja a pénzedből, de hát mégiscsak ez az autózás csúcsa. Hajrá Schumi!
http://index.hu/sport/forma1

Vásárlás



Vissza kettő, padlógáz

Ha autót szeretnél venni, ne tölts hosszú napokat az autókereskedéseket bóklászva, inkább nézz szét az interneten, mire számíthatsz.

LEGUTÓBB MEGÁLLAPÍTOTTUK, HOGY AZ ONLINE vásárlás adott esetben sokkal kényelmesebb lehet, mint amikor a hagyományos módszereket követve térdig lejárod a lábad, mire rájössz, a hőn áhított vackot az egész városban nem lehet kapni – vagy nem annyiért, mint ahogy azt te elképzelted. Ez az autók esetében sincs másként. Ráadásul az sem egy utolsó szempont, hogy a gép előtt ülve nem kell végighallgatni a nagy tudású autókereskedőket, amint lyukat beszélnek a hasadba, hogy „az ott oldalt, az ajtó peremén tulajdonképpen nem is rozsda, és egyáltalán nem is rohad a kasztni, vagy ha esetleg mégis, egypár ezresből megúszod a felújítást, és motorikusan különben is rendben van minden..." Mindezt persze nem kerülhetjük el, de az internet segítségével célirányosan kereshetünk, és optimális esetben a kiválasztott csodamasina mellett állva már csak egyszer kell meghallgatni a dicsérő szóáradatot.

Hozzá kell tennünk, az autóvásárlás esetében közvetlenül online vásárlásról egyelőre szó sincs, hiszen azért a hazai internetes kultúra ott még nem tart. Viszont valósággal hemzsegnek az autós honlapok a weben, talán túl sokan is vannak. Szinte minden információt megszerezhetünk négykerekű társainkról, ám nincs annál szomorúbb látvány, mint egy utoljára féléve frissített, magára hagyott weblap. Ilyen pedig szép számmal akad, de sebaj, mi segítünk megtalálni a használhatóakat.

Használt vagy új?

Itt tehát nem azokról az oldalakról van szó, ahol autót rendelhetsz – hiszen ilyenek nálunk egyelőre nincsenek –, hanem azokról, ahonnan a vásárlással kapcsolatos információkat szerezhetsz. Először is érdemes azt eldönteni,



Az autoinfo nyitólapja úgy néz ki, mint az a buszmegálló, amit teleragasztgattak hirdetésekkel.

hogy használt vagy új autó vásárlásába vágod a fejszéd. Ha a használt autók mellett teszed le a voksod, akkor kézenfekvőnek tűnik a **www.hasznaltauto.hu** honlapot meglátogatni. A vajszínű oldalon ott jártunkkor 1898 hirdetésből válogathattunk gyártmány, típus, vételár és gyártási év szerint. A keresőfelület világos, jól specifikálható, és gyors működést takar. Külön örömünkre szolgált, hogy számos fotóval is ellátott hirdetésre sikerült rábukkanni. A használtautó.hu különlegessége, hogy nemcsak személygépkocsikkal, hanem a buszoktól a munkagépekig mindennel foglalkozik. Aki pedig nemcsak keres, hanem kínál is, ingyenesen feladhatja hirdetését, legfeljebb az általuk készített fotóért kell 444 forintot fizetnie.

Használt autók mellett új gépeket is találhatunk az Autoinfo adatbázis (**www.autoinfo.hu**) kesze-kusza honlapján. A nyitólap eléggé bazári jellegűnek tűnik, de hamar kiismerheted magad a kezdetben zavaros oldalon. Ez a honlap összesen 4681 új és használt autókról szóló rekorddal büszkélkedik. A bal felső sarokban a vízijárművek felett a gépjárművek menüpontra kattintva a honlap felajánlja az új gépjárművek opcióját is a használtak mellett. Ezek egyikét válaszd ki, és máris kitöltheted egy hosszú táblázatot a legkülönfélébb keresési feltételeket megadva. Ha mindent rendben találsz, a keresés gombra kattintva egy csúnya, sűrű táblázat jelenik meg a találatokat illetően, melyeket tovább részletezhetsz. Kár, hogy a design összességében eléggé elnagyolt.



A használtautó.hu nem kínál zsákbamacskát, egyébként is, mit kezdenél egy zsák macskával.

Márkás cuccok

Az autoinfo gyengécske külsőjéért az egyes típusok márkakereskedőinek honlapja kárpótolhat. A honlapuk címét nem nehéz kitalálni, általában az adott márka neve a .hu kiterjesztéssel. Ha mégsem boldogulnál, a **www.startlap.com/auto** honlapon bőséges segítséget kapsz. A márkakereskedők általában árakat nem tüntetnek fel, de az adott autó műszaki adataival kapcsolatban sokat segíthetnek. Ha az új autók közt mégsem típus, hanem árak szerint szeretnél keresni, akkor erre kitűnő lehetőséget nyújt a nemrég indult Totalcar (**www.totalcar.hu**). Az autókkal, autózással foglalkozó hírportál bal oldalán lévő hivatalos új autók adatbázisában ár-kategóriák szerint is kereshetsz.

A részletek

Ha már kiválasztottad az autót, és tudod az árát, miután belekukkantasz a pénztárcádba, ne fagyjon az arcodra a mosoly. Még nincs



A Totalcar sok-sok autózással kapcsolatos írással, fórummal és hirdetéssel is kényeztet bennünket.

veszve minden. A részletfizetés terhe alatt görnyedni nem öröm, de ha nincs más megoldás, ez is segítség. Az általános feltételekről hasznos összefoglalót olvashatunk a Budapest Bank (**www.budapestbank.hu/2/2-hit-autof.htm**) vagy az Argenta (**www.argenta.hu/index1.html**) puritán külsejű honlapján. Sőt, az utóbbin egyedi kalkulációkat is végezhetsz.

Mindezek segítségével már kiszámolhatod, hogy többé-kevésbé mire számíthatsz a tényleges vásárlás után, s nem marad más hátra, mint egy telefonhívás, a próbaút és ha minden rendben, remegő kézzel a slusszkulcsok átvétele. Első utadon minden ismerősödnek elbüszkélkedsz új szerzeményeddel, s ők irigykedő pillantással méregetik a gépsárkányt, te pedig megmutatod, ami belefér... vissza kettő, padlógáz, és akkor hirtelen... De ezt már inkább nem részletezzük.

Hangvilág

Zenei morzsák

A weben több anyag van a világ zenei mentalitásáról, mint az egy civilizált társadalomban tanácsos lenne. Szívjunk hát fel némi információt.

A VILÁGHÁLÓ MINDEN SÖTÉT SARKÁBAN OTT világlik egy-egy műalkotás az Idióták bolygójáról. A zenei világ több olyan honlapot tartalmaz, mint amennyit az ilyen ütődött, fura, illetve teljesen abszurd oldalakra valójában szentelni kellene. És amikor azokra a drogtól megrészegült, agylágyulástól szenvedő oldalakra nézel, amelyek elárasztják a webet, már nem is csodálkozol, hogy minden egyes valamirevaló sztárra oly sok silány álzenész jut. Mindehhez add hozzá az átlagos zenészek tetteiről szóló gigantikus mennyiségű, népszerűséget hajhászó üres írásokat, és több borzalmas zenei oldallal találkozol a weben, mint ahány agysejt van Keith Richards kémiailag erősen sérült koponyájában. Az őrületes lemezborítóktól a fakezű, önjelölt amatőr sanzonzenészeken át a szánalmas dalszövegekig a zenével kapcsolatos, honlapoknak csúfolt elektronikus üledék vastagon borítja az internet virtuális aljzatát.

Mutasd a borítót

A már korábban bemutatott, rémisztő BadArt .com (www.badart.com) zenei testvére, a Show and Tell egy elképesztő gyűjtemény azokról a legostobább lemezborítókról, amikre valaha is alkalmunk volt egy-egy pillantást vetni. Három fő kategóriára bontva – Goofy, Religious és Fancy – mutatja be azokat a bőven megtömött galériákat, amelyeket „a lemezborítók készítésének művészete számára" szenteltek. Nézzük hát meg az elsőt, illetve az abban lévő nyolc galéria elvadult designját. Őrület. Néhány lépés előre az idiotizmus e szűk mezsgyéjén, és máris jobban röhögünk, mint a rádiókabaré egy jeles előadásán. Amikor meglátod a *Sesame Street Fever*, a *Nelson Ned* és a *Wally on the Road* című műveket, kezded megérteni, miért mondjuk ezt.

A Religious kategóriában lévő borítók is hasonlóan nevetségesek, amelyek további vicces nevű galériákba vannak szétszortírozva, úgymint Crime and Drugs (Bűn és drogok), End of the World (Világvége) és Ventriloquists



A művészeti vezetőnk, miután ezt meglátta, aggasztó módon jegyzetelni kezdett a *PCF* borítójára.

MALLET MISCHIEF
a study in HIGH FIDELITY sound
AUDIO FIDELITY
Harry Breuer and his Quintet
Vol. 2

Mallet Mischeif

Harry Breuer

Couldn't resist putting this one in here, it's just a really funny cover. I know it's a little too popular and all that... I actually like the album too, a lot of people don't. Harry Breuer was a really cool guy, super imaginative and playful. He actually did a bunch of recordings with moog/ondioline god, Jean Jacque Perrey and i'm sure JJP picked him to work with for a reason. I think they probally both related to each others sense of humor. In case you were wondering, the

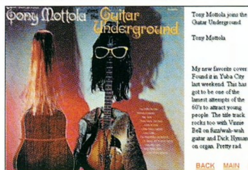
Jó ég! Amikor utoljára ilyen jeleneteknek voltunk szerencsétlen tanúi, munkatársunk éppen felhajtotta a kéznél lévő Old Spice-t, és úgy elkezdett vonyítani, mint egy ingerlékeny vadászkutya.

(Hasbeszélők). Egy pillantás az utóbbira, illetve az abban lévő *Harry and Terry Live* című alkotásra elegendő, hogy felnőtt emberek hangosan zokogó roncsokká változzanak. Emellett a *The Addicts Sing* – amely kilenc volt drogfüggő repedtfazék hangját örökíti meg – kiérdemli minden idők egyik legőrültebb albumának címét. Minden számot a művészekről szóló rövid írás kísér, bár szerintünk már maga látvány is mindenkit szívből jövő jókedvre derít. Gördülj le a lap aljáig, és az eBayen keresztül megvásárolhatsz néhány remekművet, ha úgy érzed, hogy nem tudsz meglenni nélkülük. Azért fogadd meg tanácsunkat, ne tedd.

showandtellmusic.com

„Levelet kaptam"

Nem mindenki rendelkezik olyan szürkeállománnyal, ami lehetővé teszi, hogy visszaemlékezzen a hallott dalok minden egyes szavára. Sőt, valójában keveseket áldott meg a sors ilyen agyi fejlettséggel. A legtöbb földi halandó általában csak a kedvenc slágerek refrénjeit képes felidézni, s a maradék szövegeket, illetve versszakokat dudorászással, halandzsázással és „ógatással" tölti ki. És itt jön be a képbe a Kiss This Guy. A honlapot „a világ leggyakrabban félrehallott szövegéről" nevezték el („'scuse me while I kiss the sky" – Jimi Hendrix: *Purple Haze*), és 1783 félrehallott és elrontott sort sorol fel. Ha bizonytalan vagy a dal címével kapcsolatosan, akkor kereshetsz az előadó neve szerint, illetve megpróbálhatod felfedni a valódi jelentését olyan klasszikusoknak, mint



Nem mindennapos, hogy a gitárod flitterbe öltözve járkáljon körbe, a fodrászát keresve.

a *We Will Rock You* a Queentől.

Lássuk hát, milyen nyelvtörőket és félreértéseket tudunk itt felderíteni. Hmm... Bon Jovi *I'll Be There For You* című lírai dalában a „These five words I swear to you" sort énekli, amit két angol srác rendszeresen „Fee Fi Fo I swear to you" sorral helyettesített, miközben a dalt a rádióval együtt üvöltötték. Vannak más példák is. Tina Turner „What's love got to do with it" refrénjét „What's love cocka-doo with it"-ként hallották félre, míg MC Hammer „Can't touch this" slágerét mások a „King Tut says" sorra cserélték. Minden félrehallást egy-egy levél kísér, leírva azt a zavarodott pillanatot, amikor a hallgató rájött a hibára. Te is beküldheted a saját félrehallásaidat a Submissions gombra kattintva. Mi az Opus „Levelet kaptam life" sorát küldjük be. Csak az a baj, hogy azóta sem tudjuk, mit énekeltek valójában.

www.kissthisguy.com

ÖTÖS FOGAT

Zene...
Zene...
Zene...



ZeneFórum

A magazin klasszikus, pop- és rockzenei híreket, információkat egyaránt rendelkezésére bocsát a látogatóknak.
www.zeneforum.hu



Virtuális DJ

Készítsd el a saját jungle zenédet. Csak húzogasd az egered a különböző loopok és hangminták között.
www.dj-net.demon.co.uk/javaii.html



Zenebutik

Az 1981 őszén indult *Zenebutik* kezdettől fogva az ötletadó műsorgazdához, Juhász Elődhöz kötődik, s a műsor még mindig létezik.
zenebutik.euroweb.hu



UBFC

Az üstökösként feltűnt Uhrin nemrég még parókában totyogott a Zenit tévén, most meg már a neten is rajongók ezrei éltetik.
www.kispatak.hu.



TV és Mozi filmek archívuma

Igazán jó szórakozást ígér ez az archívum a filmekből közölt főcím zenékkel. Emlékszel még, hogy kezdődött a *Petrocelli*?
www.themez.co.uk

ÖTÖS FOGAT

Innen több fájlt letölthetsz, mint amennyit el tudsz képzelni.



WinFiles.com

A legjobb hely az ágas-bogas weben a driverekhez, javításokhoz és a legfrissebb, nélkülözhetetlen shareware-ekhez.
www.winfiles.com



Tucows

Kiváló forrás a Windows, Linux és BeOS felhasználók számára, ráadásul magyarországi tükrözése is létezik.
www.tucows.com
www.tucows.euroweb.hu



Download.com

Okosan rendezett szoftvergyűjtemény, kritikákkal és screenshotokkal teljessé téve. Kötelező!
www.download.com



ZDNet

Valóban elég csúnya weboldal, azonban gyakran ez az első hely, ahol egy-egy nagy név közzéteszi a letöltenivalóját.
www.zdnet.com



FilePlanet

A legfrissebb játékdemók, modok, patchek és kiegészítők. Több ezer fájl egy folyamatosan frissített oldalon.
www.fileplanet.com

Tudtad, hogy...

Le a megszakadt letöltésekkel

Az internet tömve van csodás szoftverekkel, de a lassú, szakadozó kapcsolat az őrületbe kergethet. Ezen azonban könnyen segíthetünk.

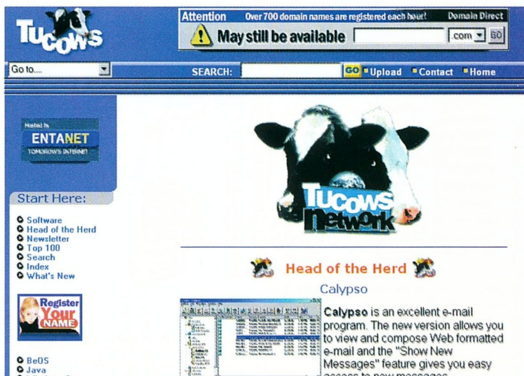
GUVADT SZEMEKKEL BÁMULOD A MONITORT, ÉS remegve figyeled, amint a letöltést jelző kék sáv 99 százaléknál jár. Már csak pár perc, és... Neeeeeeeem! Lefagyott! Öt hosszú óra veszett kárba!

Az interneten lépten-nyomon hasznos programokra bukkanhatunk a legújabb játékdemóktól a szoftverfrissítéseken, drivereken át a Windows javításokig, azonban a letöltésük rémálommá is válhat. Akár lassú a kapcsolatod, akár a szolgáltatód dob le a hálóról kétóránként, vagy a webszerver omlik össze, nem mindig könnyű megszerezni egy-egy hőn áhított fájlt.

Azonban az internetes letöltéseknek nem kell feltétlenül borzalmas rémálomnak lenniük. Az olyan programok, mint a *GetRight* (**www.getright.com**) a letöltéssel kapcsolatos gondok orvoslását szolgálják. Ha megszakadt a kapcsolat, később a szoftver onnan tudja folytatni a letöltést, ahol utoljára abbamaradt. Ugyanazt a fájlt különböző szerverekről is megszerezheted velük, ami nagyban növelheti a letöltés sebességét. Ha azonban aggaszt a személyes adataid biztonsága, akkor az ilyen „download manager" programok nem neked valók, mivel sokuk gyakran továbbítja adataidat, ami egyesekből – joggal – éles bírálatot vált ki. Ezzel kapcsolatban további részleteket a **www.grc.com** weboldalon találhatsz.

A sebességet űzve

Sok weboldal két lehetőséget kínál fel, amikor fájlokat töltesz le: egy HTTP (Hypertext Transfer Protocol) linket, és egy FTP (File Transfer Protocol) hivatkozást. A HTTP nyelvet a weboldalak böngészőre való letöltésére használják, s nem nagyméretű fájlok leszippantására alakították ki. Az FTP oldal szinte minden esetben gyorsabb és megbízhatóbb. Ha a szoftvered támogatja, akkor a félúton megszakadt letöltéseket is folytathatod.

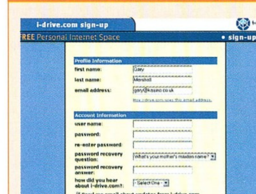


A Tucowshoz hasonló, fájlok letöltését kínáló weblapoknak szerte a világon vannak másolatai, így könnyen találhatsz egy közeli kiszolgálót. A magyar tükörszervert a tucows.euroweb.hu **címen éred el.**

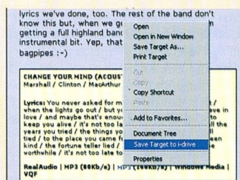
Bár a legtöbb webböngésző képes kezelni az FTP adatátvitelt, igazán érdemes egy olyan FTP kliensprogramot beszerezni, mint például a *WS_FTP Pro* (**www.ipswitch.com**). A szoftver a próba verzió mellett 10 ezer forintért minden szükséges funkcióval rendelkezik, köztük az ütemezett letöltéssel, a megszakadt letöltések folytatásával, sőt a scriptek segítségével automatizálhatunk unalmas rutinfeladatokat is.

Fontos meggyőződnünk arról, hogy a lehető leggyorsabb csatlakozási sebességet érjük el magáról a weboldalról. Ha a letöltés lassú, rögtön próbáld újraindítani, mivel második próbálkozásra a sebesség gyakran nagyobb lesz. Ha ez nem működik, próbálkozz meg egy másik szerverrel. A legnépszerűbb fájlok szerverek tucatjairól elérhetők, és az olyan oldalaknak, mint a Tucows (**www.tucows.com**), minden országban vannak tükrözései. Amennyiben lehetséges, válaszd a hozzád legközelebbi szervert, ezért nyilván érdemes először a hazai tükörszerverrel (**tucows.euroweb.hu**) megpróbálkozni.

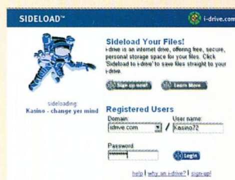
Az I-Drive működése



Regisztráld magad az I-Drive honlapján (www.idrive.com**), és válassz a csatlakozáshoz szükséges felhasználói nevet és jelszót.**

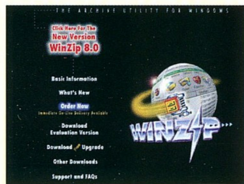


Telepítsd az ingyenes *Filo* programot, majd jobb gombbal kattints a letöltésre váró fájlra. Klikkelj a SaveTarget to I-drive **opcióra.**



Egy új ablak nyílik meg, ami a felhasználói nevet és a jelszót kéri. A csatlakozás után egy animáció jelzi az adatátvitel kezdetét.

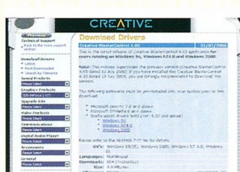
Kötelező letöltések



WinZip 8.0
www.winzip.com
A *WinZip* fájltömörítő szoftver a valaha kitalált egyik leghasznosabb program. Az internetes eszköztár nélkülözhetetlen része.



Windows Media Player 7
www.windowsmedia.com
A Microsoft zene- és videolejátszója korábban vacak volt, de az új verzió már tényleg jó. Nagyszerű anyag.



Video drivers
www.creative.com
A videokártyád legfrissebb drivereivel hozhatod ki a legtöbbet a véres játékaidból, és így védekezhetsz a lefagyás ellen.



StarOffice 5.2
www.sun.com
A Sun frissített kiváló irodai programcsomagján, amely valódi versenytársa a *Microsoft Office*-nak. És ingyenes!



BeOS 5 Personal Edition
www.be.com
Nem kell leragadnod a Windowsnál. Az ingyenes Be operációs rendszer remek multimédiás teljesítményével sok örömet tartogat.



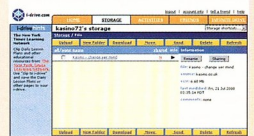
ZoneAlarm
www.zonelabs.com
Óvd meg a PC-d és az adataid azoktól a fránya külső behatolóktól ezzel az egyszemélyes tűzfal programmal.

A letöltési sebességet leginkább egy nagy sávszélességű eléréssel növelheted.

Internet meghajtó

Segíthetünk a lassú letöltéseken az I-Drive (www.idrive.com) féle szolgáltatások használatával is, amelyek korlátlan tárhelyet kínálnak az interneten. Ha ráakadsz a letöltésre kiszemelt fájlra, feltöltheted az I-Drive szerverére, és egy alkalmas időpontban leszedheted onnan. A szolgáltatás hasznosnak bizonyulhat, ha akkor találsz valami érdekeset, amikor messze vagy a saját gépedtől, esetleg épp munka közben szeretnéd letölteni.

Egy másik lehetőség szerint egy internet caféban is elintézheted a letöltéseidet. Elég drága módszer, de sokkal gyorsabb, mint egy normál modemes kapcsolat, amivel sok időt megtakaríthatsz. Az egyetlen probléma a fájl eljuttatása a saját PC-dre. Ha például egy Windows 2000 szervizcsomagot töltesz le, több mint 60 Mb adathalmazra számíthatsz. Használhatod a *WinZip*-et (www.winzip.com), amivel a fájlt szétszabdalva egy rakás floppyra átmásolhatod, de nem javasoljuk. Az ekkora méretű fájlokhoz egy CD íróval vagy Zip meghajtóval megáldott internet cafét kell keresni.



Csatlakozz a privát I-Drive tárhelyedre, és a Storage mappában ott láthatod a fájlt csücsülni. Innen akkor töltöd le, amikor akarod.



A *WS-FTP Pro* (www.ipswitch.com) igazán ragyogó program, ami képes a megszakadt letöltéseket folytatni, és különböző időpontokra ütemezni.

Modem mizéria

A modem teljesítményének fokozására a legegyszerűbb mód, ha nagy sávszélességű ISDN vagy kábelmodem előfizetésre váltasz – csak győzd a pénztárcáddal. Még egy darabig eltart, amíg ezek széles körben elterjednek, és olcsóvá válnak. Addig is néhány módszerrel meggyőződhetsz, hogy a modemedből mindent kicsiholtál-e. Ellenőrizd, hogy a megfelelő drivert használod-e, jók-e a modem Windows beállításai, illetve a PC és a telefonzsinór csatlakozója közötti sok kábel is zavart okozhat.

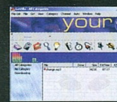
Ha még mindig elégedetlen vagy a csatlakozási sebességgel, akkor a *NetMedic* (www.vitalsigns.com) segítségével talán megtalálod a probléma okát. A program feltárja a csatlakozás különböző szakaszait, így könnyedén megtudhatod, hogy a gyatra weboldal vagy a vacak internet-szolgáltatód okozza-e a galibát. Ha pedig az utóbbi, akkor ideje váltani.

ÖTÖS FOGAT

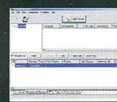
Vége a megszakadt letöltéseknek ezekkel a hasznos kis progikkal.



Getright
A *GetRight* igazán nagyszerű. Ugyanannak a fájlnak a letöltését menet közben más szerverről is folytathatod.
Ingyenes (adware)
www.getright.com



Go!zilla
Szegényes külső, de tartalmas belső. A *Go!zilla* jó visszacsatolást nyújt a letöltési sebességről.
Ingyenes (adware)
www.gozilla.com



Download Butler
Egy download manager, amit a fájljaid rendezésére is használhatsz. Milyen szuper!
$29.95 (kb. 8600 Ft)
www.lincolnbeach.com



RealDownload
A népszerű *NetZip Download Demon* átnevezve, és a *RealJukebox*-szal szállítva.
Ingyenes (adware)
www.netzip.com



GetSmart
Hasznos, de nagyon csúnya segédprogram, bár a kinézetét megváltoztathatod.
$12.50 (kb. 4000 Ft)
getsmart.hypernet.net

ÖTÖS FOGAT

Öt apró korty az elektronikus óceán háborgó vizéből.



Káma-Szútra

Soha nem tudhátod, mikor fogy ki a fantáziád. Akkor pedig ezen alapmű kivonata sokat segíthet a helyzet megoldásában.
www.nexus.hu/kamas



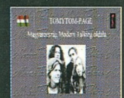
MCH

A Magyar Cannabis Honlap célja nem a marihuana népszerűsítése, hanem történelmének és a használóira irányuló veszélynek bemutatása.
www.tar.hu/cannabis



MANGAzin

„A Manga japán szó, képregényt jelent, s leggyakrabban a hatalmas „kistányérszemű", babaarcú, tökéletes alakú lányokkal szokták azonosítani."
www.extra.hu/mangazine



Modern Talking

Dieter és Thomas melirozott fürtjeit lengeti a szél, Te pedig azon elmélkedsz, hogy is volt az a dal: „jomáhá, jomászó..."
www.extra.hu/tomytom



Szaloncukor

A karácsony lassan közeleg, így itt az ideje részletesen átolvasni az első szaloncukornak szentelt weboldalt.
www.extra.hu/szaloncukor

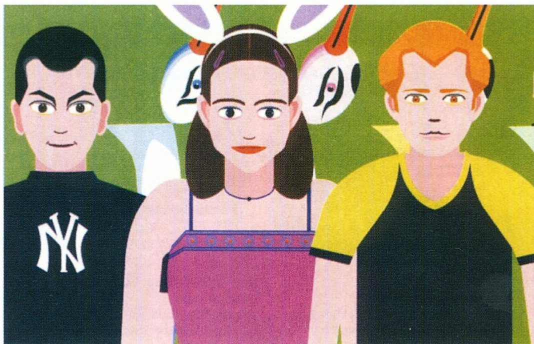
Háló Világ

Kapu a Mumbleboyra!

Csatlakozz hozzánk erre a tarkabarka utazásra, ahol levegőben pörgő pingvinek lebegnek tova, az elefántok pedig tejet csorgatnak magukból.

Már a Mumbleboy honlapjára vetett felületes pillantás is elég ahhoz, hogy észrevegyük, ez az agyszülemény nem tartozik a szokásos weboldalak közé. Kinya Hanada műve rövidfilmek olvasztótégelye, csordultig teletömve valóban eredeti *Flash* animációkkal, amelyekben a kreatúrák és hátterek véletlenszerűen alakulnak át a legkülönbözőbb dolgokká. Kinya a főiskola alatt indította be az oldalt, hogy így jusson egy kis pénzhez, de a folyamatosan növekvő számú rajongótábor hada segített számára az eredetileg egy kis szórakozásnak induló oldalt egy csakugyan innovatív, remek honlappá tenni.

Az oldalt nem kisebb személyiség jelölte meg kedvencei között, mint David Bowie. Kisebb csoda, hogy a korosodó sztár tetszését lelte a pompás animációknak és a meleg humornak ebben a szándékosan eklektikus zagyvaságában. Nehéz eldönteni, hogy a folyamatosan frissülő és sok örömet tartogató honlap melyik részét látogassuk meg először. Kezdésképpen bölcs dolog a Days of Mumble-ra kattintani, amely Kinya naplója a Mumbleboy frissüléseiről és újabb kiegészítéseiről. Mi azonban az őrült, kellően fárasztó animációk miatt vagyunk itt, ezért nézzünk utána a zavaros rajzfilmeknek valahol máshol.



Nem mindennap láthatsz egy tini popcsapatot lefejezett libák nyakából kiemelkedni. Szerintük ez a biztos siker, de azért mi sem most jöttünk le a falvédőről, nyuszifül!

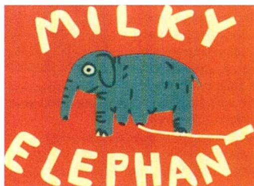
Szédült látomások

Kattints a Whirl o'Purr opcióra, és a *Flash* animációk egy méretes listájával találkozol, amiben kimondhatatlan című alkotások sorakoznak. Válaszd ki a sorból a legszimpatikusabb névvel büszkélkedő fájlt, majd dőlj hátra a székben és élvezd a látványt. Mi először a Pamplemousse-t néztük meg, amelynek impresszionista, nonfiguratív ábrázolása valósággal végigröppenti az embert a filmen. Ezt az animációt hetekbe telhetett elkészíteni. A képernyőn megjelenő karakterek saját maguk apró változataiba alakulnak át, lángra lobbannak, a saját szájukon keresztül bemásznak a saját agyukba, és színesen villódzó koponyájukban zajos körsétát tesznek, végül fűből készült apró figurák elrabolják őket. Elég hülyén hangzik? Mindezt ráadásul Pirx kapitány legszebb pillanatait felidéző hangeffektek kísérik.

Sok más csodás filmmel találkozhatsz még itt, de semmiképpen ne feledkezz el a Buttery Donuts címet viselő moziról, amelyben a lebegő pingvinek a nyitott csőrükből áradó fénysugárral világítják meg a DJ lemezjátszóját. Érdemes megnézni a honlap Björk részére tett bizarr tiszteletét is: az izlandi lány félelmetes teremtményeket enged szabadjára nagy piros dobozokból, egy sárga és kék iskolatáskával rohangál és pszichedelikus látomásokat libbent fel.



◄ Íme egy forró kép az egyik animációból. A szemüveges hölgy láthatóan hevesen tüzel.



▲ Nézz szét a honlap nagyra duzzadt linkgyűjteményén, és ne felejtsd el meglátogatni a mi kedvenc elefántunkat, aki tejet ád magából.

Csiribí-csiribá

Beküldheted a saját fotódat is, hogy megjelentethesd az IFQO menüpontban. Előtte persze Kinya kiegészíti ábrázatodat sajátos képi világával. Miután a komoly agysérülés veszélyének kitett látogatók elég időt töltöttek itt, talán valóban jó ötletnek tűnik, hogy regenerálódjanak az összességében jóval pihentetőbb adoptációs oldalon (Mumble Adoption Program). Itt lehetőséged van örökbe fogadni egy ronda kis színes játékszörnyet.

A honlap készítője, Kinya kedvenc zenéit a Sounds of Mumble menüpontba pakolta, s természetesen egy Mumbleshop menüt is készített, ahol a játékokból, tetoválásokból és a kis fekete ipsével ékesített pólókból válogathatsz. Érdemes még a honlap linkekkel foglalkozó oldalát is áttanulmányozni, különös tekintettel a Milky Elephant, azaz Tejes Elefánt weblapjának linkjére, amely hasonlóan kretén animációk tömkelegével szórakoztatja a nagyérdeműt.

Ha tehát már ki sem látszol a munkából, készíts magadnak egy forró gyógyteát, lazulj el az egyik magával ragadó animáció előtt, s menekülj el a szürke hétköznapoktól e honlap színes, vidám világába.
www.mumbleboy.com

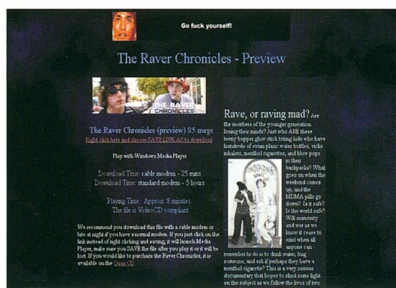
Hallgassunk bele a telefonbetyárok hívásaiba

Vicces hangok, bizarr karakterek, és lehetetlen helyzetek. Az emberek mindent elhisznek, ha felveszik a kagylót.

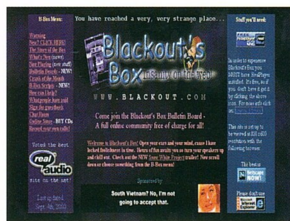
Elképzelhető, hogy szerinted a telefonbetyárkodás egyáltalán nem vicces dolog. Talán egy kicsit beteges, rossz és idegesítő szokás. Nos, valóban ez lehet a helyzet, ha épp az áldozatok közé tartozol. Pedig biztosan sokan vissza tudnak emlékezni, amikor annak idején az elfojtott kuncogások közepette iskolatársával a kagylóba szóltak: Halló, kutyatelep? – Nem. – Akkor minek ugat bele? Komolyra fordítva a szót, nem a gyerekes tréfákról vagy a rosszindulatú hívásokról beszélünk itt, hanem azokról a profin megtervezett átejtésekről, amikor a hívó órákat tölt a gondosan kidolgozott dráma előkészítésével, hogy tőrbe csalja áldozatát.

Ez ugyanis a specialitása a honlap címével azonos névre hallgató Blackoutnak, aki hivatásos, gyakorló viccmester. Azokkal az amatőr tréfalovagokkal ellentétben, akik csak sértegetéseket és szitkokat vágnak célpontjuk fejéhez, Blackout egy valódi színész. Ő jó néhány különböző karaktert bevonva hangszereli meg a mondandóját, akik egymás közt vitatkoznak, hogy átejtsék a vonal másik végén lévőt. Egyik legszebb megmozdulása alkalmával a beszélgetés több mint negyed óráig tartott, amely során Blackout egyszerre alakított egy alkoholista nyugdíjast, annak idióta fiát és egy rendőrt, amint a korosodó páros vadul bizonygatja a szigorú közegnek, hogy valaki elütötte a németjuhász kutyájukat. A karaktereket Blackout rendkívül meggyőzően kelti életre, mivel eszeveszetten jól, fenomenális trükkökkel képes saját hangját változtatni.

Egy másik kötelezően meghallgatandó diskura a „Malcolm and the Whiteboys". Ebben a vaskos tréfában Blackout egy állandóan hadaró fekete „gangszta" srácot, bizonyos Malcolmot alakít, aki egy kis marihuánát akar szerezni gyorsan. „Ez az álhívás mások kérésére történt, s csupán nagyon kevés háttérinformációt kaptam a két drogos srácról, Benről és Chrisről – magyarázza Blackout. – De még így is képes voltam létrehozni ezt a drámát." Malcolm felhívja az éppen kábítószer hatása alatt lévő diákot és meggyőzi, hogy találkozzanak, illetve megígértette Chrisszel, hogy előteremt számára egy-két füves cigit. A célpont elkeseredetten bizonygatja, hogy elfogyott az anyag, és a hívás azzal végződik, hogy az áldozat könnyekben tör ki, miközben Malcolm nagy melák fekete hangja imigyen győzködi: „Tudom, hogy van nálatok cucc, hapsikáim." Legvégül még megígéri, hogy majd felugrik hozzájuk, hogy „szétrúgja valakinek a seggét." „Azonban minden dologban van valami jó – állítja Blackout. – Ez után a telefonbeszélgetés után ugyanis Chris abbahagyta a drogozást és a füvezést, s most már nagyon körültekintő, ha valaki egy-egy telefonbeszélgetés során találkozóra invitálja. Persze amiatt is nagyon aggódik, hogy valahol az utcákon egy Malcolm nevű nagydarab néger kószál az autójával, aki megpróbálja megtalálni a házát." www.blackout.com



Két mpeg videót is letölthetsz az oldalról. Az egyik két extázisban rángatózó srác életét dokumentálja, a másik pedig a *Blair Witch Project* rövid adaptációja.



A mi kedvencünk az, mikor Blackout a csomagküldőt hívta fel, hogy nem működik a vibrátora.



A nyitólapon lévő figyelmeztetés szerint néhány beszélgetésben obszcén kifejezések is hallhatók.

Az internet sötét oldala

Pokolra nyíló portál a horroroldalak linkgyűjteménye.

Nos, ha a múlt hónapban a két oldalon keresztüli véres lubickolás nem elégítette ki maradéktalanul a rettegés iránti érdeklődésed, talán hadd javasoljunk egy rövid kiruccanást a Dark Side of the Net nevű link portálra, amely több rémséget tartogat, mint amennyit akár egyetlen feszülettel elüldözhetnél. A témák szerinti részekre tagolt, és a legfrissebb, horrorral kapcsolatos hírekkel, linkekkel, filmbemutatókkal naprakészen tartott oldal az első hely, amit érdemes e témában felkeresned. Az okkult irányzatok nyirkos oldalaitól kezdve a fokhagymaszagú vámpírokig mindent megtalálhatsz az élet ijesztő oldaláról. Itt van mindjárt a szórakoztatás rovatban a *Buffy the Vampire Slayer* című játék, amelyről legalább száz linket ajánl fel az oldal. A honlap legjobbja a Computer Goodies, Clipart and Desktop Themes: rémséges MP3-ak, *Evil Dead 2* hangfájlok, *Blair Witch Project* képernyővédők, és az elmaradhatatlan *X-akták* témái borzolják az idegeidet! www.darklinks.com



A www.darklinks.com jelenti a kulcsot az online horror nyirkos kriptájának mélyére.

Ötös fogat

Érdekes fuvallatok a virtuális éterből.



UglyPeople

Szegény Zámbó Jimmy, a honlap szerint nem elég hogy csúnya, ráadásul még nőnemű is.
www.uglypeople.com/ugly women/html/up-women 00180.htm



Női bunyó a ringben

Az igénytelen grafika és az unalmas játékmenet egyesítése a valaha készült egyik legüdítőbb online játékot szülte meg.
showdown.net/females/catfight



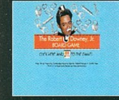
Doug's Big Little Page of Macro Stuff

Csak azért érdemes megnézni az oldalt, hogy rácsodálkozz a macska-hölgyről készült képre, amint egy óriási falloszon pihen.
www.macrophile.com/~doug



Celebrity slugfest

Szereted nézni, ahogy népszerű sztárok a lelket is kiverik egymásból? Akkor töltsd le ezt az .exe fájlt a gépedre.
douno1.douno.com/liam_robbie/slugfest



Robert Downey, Jr. Board Game

Mi lehet annál viccesebb, mint hogy Te lennél az egyik legtörvénytisztelőbb, templomba járó hollywoodi polgár? Ez!
www.z100.com/source/hpsn/downeygame/index.html

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

KAPCSOLATOK Telefonszámok, weboldalak

JÁTÉK FORGALMAZÓK

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3DO	(1) 223 1500	www.3do.com
Acclaim	(1) 461 5733	www.acclaim.com
Activision	(1) 223 2770	www.activision.com
Blizzard	(1) 261 1219	www.blizzard.com
Blue Byte	(1) 223 1500	www.bluebyte.com
Bullfrog	(1) 351 3078	www.bullfrog.com
Codemasters	(1) 223 1500	www.codemasters.com
Core	(1) 461 5733	www.core-design.com
CRYO	(1) 461 5733	www.cyro-interactive.com
Disney Interactive	(1) 461 5733	www.disney.com
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Electronic Arts	(1) 351 3078	www.ea.com
Empire	(1) 223 1500	www.empire.co.uk
Europress	(1) 332 9923	www.europress.com
GT Interactive	(1) 461 5733	www.gtgames.com
Hasbro Interactive	(1) 223 1500	www.hasbrointeractive.com
Havas Interactive	(1) 261 1219	www.havasinteractive.com
Infogrames	(1) 461 5733	www.infogrames.com
Interplay	(1) 351 3078	www.interplay.com
Learning Company	(1) 223 2770	
LucasArts	(1) 223 2770	www.lucasarts.com
Maxis	(1) 351 3078	www.ea.com
MicroProse	(1) 223 1500	www.microprose.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/games
Midas Interactive	(1) 351 3078	www.gamesarena.com
Mindscape	(1) 223 1500	www.mindscape.com
Monolith	(37) 315 905	
Project TWO Interactive	(1) 223 1500	
Psygnosis	(1) 223 2770	www.psygnosis.com
Red Orb	(1) 461 5733	www.redorb.com
Red Storm	(1) 223 1500	www.redstorm.com
SCI	(1) 351 3078	www.sci.co.uk
Sierra	(1) 261 1219	www.sierra.com
SirTech	(37) 315 905	www.sir-tech.com
Sold Out	(1) 359 0576	www.sold-out.co.uk
Take 2	(1) 223 1500	www.take2games.com
THQ	(1) 351 3078	www.thq.com
TopWare	(37) 315 905	
Ubi Soft	(1) 353 1898	www.ubisoft.com
Virgin	(1) 351 3078	www.vie.co.uk

SZOFTVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
Adobe	(1) 392 0700	www.adobe.com
Alien Skin	(1) 392 0700	www.alienskin.com
Autodesk	(1) 359 9882	www.autodesk.com
Borland	(1) 252 8145	www.borland.hu
Canto	(1) 392 0700	www.canto.com
Corel	(1) 466 6263	www.codra.hu
Cyberstone	(1) 461 5750	www.cyberstone.hu
Data Fellows	(1) 488 7700	www.2f.hu
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Extensis	(1) 392 0700	www.extensis.com
Jasc	(1) 329 2737	www.jasc.com
Macromedia	(1) 392 0700	www.macromedia.com
Magix	(1) 223 1500	www.magix.com
McAfee Software	(1) 455 6000	www.mcafee.com
MetaCreations	(1) 392 0700	www.metacreations.com
Micrografx	(1) 329 2737	www.micrografx.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Netscape	(1) 329 2737	www.netscape.com
Novell	(1) 235 7644	www.novell.hu
Profi Média	(79) 325 467	www.profi-media.com
QuarterDeck	(1) 329 2737	www.quarterdeck.com
Symantec	(1) 329 2737	www.symantec.com
Ulead	(1) 392 0700	www.ulead.com
Woodstone	(1) 302 4420	www.woodstone.hu

HARDVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3Com	(1) 451 3500	www.3com.com
3dfx Interactive	(1) 322 2232	www.3dfx.com
Acorp	(1) 209 0719	www.acorp.hu
Adaptec	(1) 342 3255	www.adaptec.com
ADI	(1) 342 3255	www.adiusa.com
AGFA	(1) 212 1540	www.agfahome.com
Altec Lansing	(1) 266 6059	www.altecmm.com
APC	(1) 209 4678	www.apc.com
ASKEY	(1) 372 7180	www.askey.com
ASUS	(1) 214 2392	www.asus.com
ATI	(1) 342 3255	www.ati.uk
Belinea	(1) 436 6610	
Canon	(1) 465 8020	www.canon.hu
Casio	(1) 309 5100	www.casio.com
Cherry	(1) 322 7846	
Compaq	(80) 206 720	www.compaq.hu
Creative Labs	(800) 12 222	www.creativelabs.com
DELL	(1) 270 7600	www.dell.com
Diamond	(1) 266 6059	www.diamondmm.com
DTK	(1) 246 8411	
EPOX	(1) 469 8000	www.epox.com
Epson	(23) 502 830	www.epson.com
Fast Electronic	(1) 214 8621	www.allegro.hu
Freecom	(1) 352 7040	
Fuji	(1) 269 0232	www.fujifilm.co.uk
Gigabyte	(22) 515 468	www.giga-byte.com
Gravis	(1) 321 0408	www.gravis.com
Hewlett Packard	(1) 218 8800	www.hp.hu
Hyundai	(1) 452 4600	www.hyundai.com
Jazz Speakers	(1) 350 1246	
JVC	(1) 239 0086	www.jvc.com
Kodak	(1) 353 0111	www.kodak.com
Leadtek	(1) 350 1246	www.leadtek.com
Lexmark	(1) 220 5569	www.lexmark.com
LG	(1) 452 4600	www.lg.co.kr
Logitech	(1) 485 0648	www.logitech.com
Matrox	(1) 375 3716	www.matrox.com
Maxxtro	(1) 350 6822	
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Microtek	(1) 353 0111	www.microtek.nl
Minolta	(1) 206 2244	www.minolta.hu
Mustek	(1) 321 0408	www.mustek.com
Nikon	(1) 350 5525	www.nikon.hu
Nokia	(1) 236 1100	www.nokia.hu
NVidia	(1) 236 0818	www.nvidia.com
OKI	(1) 266 6225	www.okihu.hu
Olympus	(1) 342 3255	www.olympus.hu
Orchid	(1) 236 0818	www.orchid.com
Philips	(1) 214 2392	www.philips.hu
Pinnacle	(1) 342 3255	www.pinnaclesys.com
Plextor	(1) 452 4600	www.plextor.com
Psion	(1) 356 9595	www.psion.hu
Rockfire	(1) 350 1246	
Saitek	(1) 322 2232	www.saitek.com
Samsung	(1) 388 7925	www.samsung.hu
Sanyo	(1) 353 0111	www.sanyo.com
Sony	(1) 250 2413	www.sony.hu
SOYO	(22) 515 414	www.soyo.nl
Tally	(1) 477 4050	www.tally.hu
TerraTec	(1) 322 2232	www.terratec.net
Toshiba	(1) 410 5987	www.toshiba.com
TraxData	(1) 237 1360	www.traxdata.com
Umax	(1) 221 5123	www.umax.com
Videologic	(1) 331 0518	www.videologic.com
Viewsonic	(1) 266 6059	www.viewsonic.com
Wacom	(1) 353 0111	www.wacom.com
Western Digital	(1) 215 3666	www.wd.com
Xerox	(1) 451 3500	www.xerox.hu
Yamaha	(1) 350 6822	www.yamaha.com

PC Format
A sokoldalú PC magazin
PIACI SÉTA

DVD FILMEK Magyar nyelven

WARNER DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
BÉRGYILKOSOK	ASSASSINS	5 000 Ft
SPECIALISTA	THE SPECIALIST	5 000 Ft
SZÖKÉSBEN	THE GETAWAY	5 000 Ft
SPACE JAM - ZŰR AZ ŰRBEN	SPACE JAM	5 000 Ft
SZIGORÚAN BIZALMAS	L. A. CONFIDENTIAL	5 000 Ft
A GÖMB	SPHERE	5 000 Ft
AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE	DEVILS ADVOCATE	5 000 Ft
ELVESZETT FIÚK	LOST BOYS	5 000 Ft
KOCKÁZATOS ÜZLET	RISKY BUSINESS	5 000 Ft
LETASZÍTVA	FALLEN	5 000 Ft
GYILKOSSÁG A FEHÉRHÁZBAN	MURDER AT 1600.	5 000 Ft
VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI	ERASER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 4.	LETHAL WEAPON 4	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 2.	LETHAL WEAPON 2	5 000 Ft
TÖKÉLETES MÁSOLAT	COPY CAT	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 3.	LETHAL WEAPON 3	5 000 Ft
TANGO ÉS CASH	TANGO AND CASH	5 000 Ft
UTOLSÓ CSERKÉSZ	LAST BOYSCOUT	5 000 Ft
TISZTÍTÓTŰZ	GLIMMER MAN	5 000 Ft
TŰZPARANCS	EXECUTIVE DECISION	5 000 Ft
PUSZTÍTÓ	DEMOLITION MAN	5 000 Ft
NINCS ALKU	THE NEGOTIATOR	5 000 Ft
ANGYALOK VÁROSA	CITY OF ANGELS	5 000 Ft
GOLFŐRÜLTEK	CADDYSHACK	5 000 Ft
BOMBANŐ	10	5 000 Ft
ARTHUR	ARTHUR	5 000 Ft
ROLLING STONES	ROLLING STONES	5 000 Ft
ŐRÜLT VÁROS	MAD CITY	5 000 Ft
NEW JACK CITY	NEW JACK CITY	5 000 Ft
KATONA	SOLDIER	5 000 Ft
ARMAGEDDON	ARMAGEDDON	5 000 Ft
A SÁRKÁNY KÖZBELÉP	ENTER THE DRAGON	5 000 Ft
FAKÓ LOVAS	PALE RIDER	5 000 Ft
VESSZŐFUTÁS	GAUNTLET	5 000 Ft
PISZKOS HARRY	DIRTY HARRY	5 000 Ft
A SZERELEM HÁLÓJÁBAN	YOU HAVE GOT MAIL	5 000 Ft
JFK	JFK	5 000 Ft
ÁTKOZOTT BOSZORKÁK	PRACTICAL MAGIC	5 000 Ft
TÖBB, MINT TESTŐR	THE BODYGUARD	5 000 Ft
MY FAIR LADY	MY FAIR LADY	5 000 Ft
BŰVÖS KARD	MAGIC SWORD	5 000 Ft
SZABADÍTSÁTOK KI WILLYT!	FREE WILLY	5 000 Ft
KOBRA	COBRA	5 000 Ft
SZÁRNYAS FEJVADÁSZ	BLADE RUNNER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER	LETHAL WEAPON	5 000 Ft
ŐRÜLET	FRANTIC	5 000 Ft
SZEMTŐL SZEMBEN	HEAT	5 000 Ft
A KIS HERCEGNŐ	LITTLE PRINCESS	5 000 Ft
TITKOK KERTJE	SECRET'S GARDEN	5 000 Ft
SZÁGULDÓ ERŐD	UNDER SIEGE 2	5 000 Ft
TŰZ A MÉLYBEN	FIRE DOWN BELOW	5 000 Ft
MÁTRIX	THE MATRIX	5 000 Ft
DERMESZTŐ SZENVEDÉLYEK	FINAL ANALYSIS	5 000 Ft
LÁNGOLÓ JÉG	ON DEADLY GROUND	5 000 Ft
TÖRVÉNYRE TÖRVE	OUT FOR JUSTICE	5 000 Ft
HA A FÉRFI IGAZÁN SZERET	WHEN A MAN LOVES A WOMAN	5 000 Ft
VISSZAVÁGÓ	PAYBACK	5 000 Ft
CSAK EGY KIS PÁNIK	ANALYZE THIS	5 000 Ft
ÁLLAMÉRDEK	ABSOLUTE POWER	5 000 Ft
STRIPTEASE	STRIPTEASE	5 000 Ft
HIÚSÁGOK MÁGLYÁJA	THE BONFIRE OF THE VANITIES	5 000 Ft
ÖSSZEOMLÁS	FALLING DOWN	5 000 Ft
HALÁLOS NYUGALOM	DEAD CALM	5 000 Ft
POLICE ACADEMY	POLICE ACADEMY	5 000 Ft
LED ZEPPELIN	LED ZEPPELIN	5 000 Ft
CASABLANCA	CASABLANCA	5 000 Ft
HÜVELYK PANNA	THUMBELINA	5 000 Ft
POLTERGEIST	POLTERGEIST	5 000 Ft
EXCALIBUR	EXCALIBUR	5 000 Ft
TISZTA JÁTSZMA	FAIR GAME	5 000 Ft
GYILKOS TÚRA	DELIVERANCE	5 000 Ft
ÉNEK AZ ESŐBEN	SINGIN' IN THE RAIN	5 000 Ft
AZ ÖRDÖGŰZŐ	THE EXORCIST	5 000 Ft
EGY IGAZ ÜGY	JUST CAUSE	5 000 Ft
2010 - A KAPCSOLAT ÉVE	2010	5 000 Ft
AMADEUS	AMADEUS	5 000 Ft
SOMMERSBY	SOMMERSBY	5 000 Ft
AZ IGAZSÁG NAPJA	TRUE CRIME	5 000 Ft
VADIÚJ VADNYUGAT	WILD WILD WEST	5 000 Ft
10 DOLOG AMIT UTÁLOK BENNED	10 THINGS I HATE ABOUT YOU	5 000 Ft
HARAGBAN A VILÁGGAL	REBEL WITHOUT A CAUSE	5 000 Ft
AZ IGAZAK	THE RIGHT STUFF	5 000 Ft
HÁBORGÓ MÉLYSÉG	DEEP BLUE SEA	5 000 Ft
SZÖRNYECSKÉK	GREMLINS	5 000 Ft
HALÁLOS TERÁPIA	EXTREME MEASURES	5 000 Ft
GIGI	GIGI	5 000 Ft
NAGYMENŐK	GOODFELLAS	5 000 Ft
LONE STAR	LONE STAR	5 000 Ft
ÓZ, A CSODÁK CSODÁJA	THE WIZARD OF OZ	5 000 Ft

COLUMBIA DVD

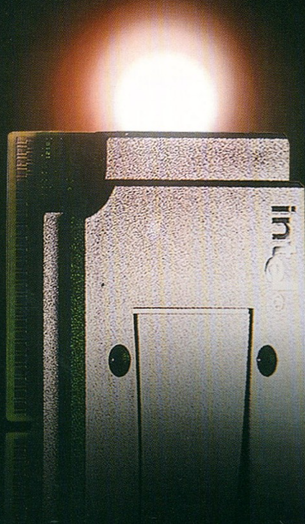
MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
GODZILLA	GODZILLA	7 500 Ft
VAD VÁGYAK	WILD THINGS	7 500 Ft
EGYENESEN ÁT	FLATLINERS	7 500 Ft
ELHAGYOTT BOLYGÓ	SCREAMERS	7 500 Ft
GATTACA	GATTACA	7 500 Ft
IKREK	TWINS	7 500 Ft
HALÁLKANYAR	U-TURN	7 500 Ft
NAGY BORZONGÁS	BIG CHILL	7 500 Ft
MENEKÜLÉS ABSOLOMBÓL	ESCAPE FROM ABSOLOM	7 500 Ft
RÉMSÉGEK KÖNYVE	URBAN LEGEND	7 500 Ft
BAD BOYS	BAD BOYS	7 500 Ft
KÍSÉRLETI PATKÁNYOK	DISTURBING BEHAVIOUR	7 500 Ft
SOLO, A TÖKÉLETES FEGYVER	SOLO	7 500 Ft
ÚJRA A RÉGI	STILL CRAZY	7 500 Ft
8MM	8MM	7 500 Ft
FUTURESPORT - SPORTHÁBORÚ	FUTURE SPORTS	7 500 Ft
MÜNCHAUSEN BÁRÓ KALANDJAI	ADVENTURES OF MÜNCHAUSEN	7 500 Ft
KÍNA SZINDRÓMA	THE CHINA SYNDROME	7 500 Ft
SORSJEGYESEK		7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK	GHOSTBUSTERS	7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK 2	GHOSTBUSTERS 2	7 500 Ft
MÉG MINDIG TUDOM, MIT TETTÉL...	I STILL KNOW WHAT YOU DID LAST...	7 500 Ft
MINIZSENIK	BABY GENIUSES	7 500 Ft
ONLY YOU	ONLY YOU	7 500 Ft
KEMÉNY DIÓ	JAWBREAKER	7 500 Ft
JACKIE CHAN: AZ ELVESZETT ZSARU	WHO AM I?	7 500 Ft
KEGYETLEN JÁTÉKOK	CRUEL INTENTIONS	7 500 Ft
ZORRO ÁLARCA	THE MASK OF ZORRO	7 500 Ft
DR. STRANGELOVE, AVAGY HOGYAN...	DR. STRANGELOVE OR: HOW I ...	7 500 Ft
ÁRRAL SZEMBEN	STRIKING DISTANCE	7 500 Ft
FARKAS	WOLF	7 500 Ft
EGYEDÜLÁLLÓ NŐ MEGOSZTANÁ	SINGLE WHITE FEMALE	7 500 Ft
HEAVY METAL	HEAVY METAL	7 500 Ft
HATTYÚHERCEGNŐ	THE SWAN PRINCESS	7 500 Ft
ÉBREDÉSEK	AWAKENINGS	7 500 Ft
A MÉLYSÉG	THE DEEP	7 500 Ft
DESPERADO/EL MARIACHI - A ZENÉSZ	DESPERADO/EL MARIACHI	7 500 Ft
ESÉLYLESŐK	AGAINST ALL ODDS	7 500 Ft
TAXISOFŐR	TAXI DRIVER	7 500 Ft
A 13. EMELET	THE THIRTEENTH FLOOR	7 500 Ft
A GONOSZ CSÁBÍTÁSA	MARY REILLY	7 500 Ft
MR. JONES	MR. JONES	7 500 Ft
ÜZENET A PALACKBAN	MESSAGE IN THE BOTTLE	7 500 Ft
AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS	LAST ACTION HERO	7 500 Ft
TANÁR ÚRNAK SZERETETTEL	TO SIR WITH LOVE	7 500 Ft
ROBOTZSARU 3	ROBOCOP 3	7 500 Ft
STREETFIGHTER - HARC A VÉGSŐKIG	STREETFIGHTER	7 500 Ft
MONDVACSINÁLT HŐS	ACCIDENTAL HERO	7 500 Ft
HALHATATLAN KEDVES	IMMORTAL BELOVED	7 500 Ft
MICSODA CSAPAT	A LEAGUE OF THEIR OWN	7 500 Ft
FRUSKA GATE	DICK	7 500 Ft
CARMEN	BIZET'S CARMEN	7 500 Ft
IDÉTLEN IDŐKIG	GROUNDHOG DAY	7 500 Ft
APAFEJ	BIG DADDY	7 500 Ft
VÁSOTT SZÜLŐK	PARENTHOOD	7 500 Ft
HOOK	HOOK	7 500 Ft
ÁJJL, VAGY JÖVÖK!	BLUE STREAK	7 500 Ft
DUPLA PLATINA	DOUBLE PLATINUM	7 500 Ft
TŰZFORRÓ ALABAMA	CRAZY IN ALABAMA	7 500 Ft
A WINSLOW FIÚ	THE WINSLOW BOY	7 500 Ft
SZENT ELMO TÜZE	ST.ELMO'S FIRE	7 500 Ft
MI TÖRTÉNT AZ ÉJJEL?	ABOUT LAST NIGHT	7 500 Ft
VIRTUÁLIS SEX	VIRTUAL SEXUALUTY	7 500 Ft
AZ 54. HADTEST	GLORY	7 500 Ft
NYOMÁS!	GO	7 500 Ft
SILVERADO	SILVERADO	7 500 Ft
A HETEDIK JEL	THE SEVENTH SIGN	7 500 Ft
ÖLDÖKLŐ VÁGYAK	MORTAL THOUGHTS	7 500 Ft
EXISTENZ - AZ ÉLET JÁTÉK	EXISTENZ	7 500 Ft
MUPPET SHOW AZ ŰRBŐL	MUPPETS FROM SPACE	7 500 Ft
MUPPET SHOW NEW YORKBAN	MUPPETS TAKE MANHATTAN	7 500 Ft
A KÓD NEVE: MERKÚR	MERCURY RISING	7 500 Ft

DISNEY DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
OROSZLÁNKIRÁLY 2.	LION KING 2.	5 000 Ft
KÉZ, AMELY A BÖLCSŐT RINGATJA	HAND THAT ROCKS CRADLE	5 000 Ft
MEGCSALATVA	DECEIVED	5 000 Ft
KVÍZ SHOW	QUIZ SHOW	5 000 Ft
FEHÉR AGYAR	WHITE FANG	5 000 Ft
ROCKETEER	ROCKETEER	5 000 Ft
HALOTT PÉNZ	DEAD PRESIDENT	5 000 Ft
ALADDIN ÉS A TOLVAJOK FEJEDELME	ALADDIN AND KING OF THIEVES	5 000 Ft
6 NAP, 7 ÉJSZAKA	6 DAY 7 NIGHT	5 000 Ft
HÓKUSZ PÓKUSZ	HOCUS POCUS	5 000 Ft
APÁD-ANYÁD IDEJÖJJÖN!	PARENT TRAP	5 000 Ft
UTOLSÓ DOBÁS	SNAKE EYES	5 000 Ft
EGY BOGÁR ÉLETE	BUG'S LIFE	5 000 Ft
JOE AZ ÓRIÁS GORILLA	MIGHTY JOE YOUNG	5 000 Ft
KINEK A PAPNÉ?	PREACHER'S WIFE	5 000 Ft
MAFFIA!	MAFFIA	5 000 Ft
HUCK FINN KALANDJAI	ADVENTURES OF HUCK FINN	5 000 Ft
KŐBUNKÓ	CALIFORNIA MAN	5 000 Ft
VESZÉLYES KÖLYKÖK	DANGEROUS MINDS	5 000 Ft
APÁCA SHOW 2	SISTER ACT 2	5 000 Ft
DRÁGÁM, MOST MI MENTÜNK...	HONEY, WE SHRUNk OURSELVES	5 000 Ft
EGYIK KOPÓ, MÁSIK EB	TURNER AND HOOCH	5 000 Ft
CSEKKBEN A TENGER	BLANK CHEQUE	5 000 Ft
HÁROM FÉRFI ÉS EGY KIS HÖLGY	THREE MEN AND LITTLE LADY	5 000 Ft
GOOFY	A GOOFY MOVIE	5 000 Ft
MICIMACKÓ VISSZATÉR	POOH'S MOST GRAND ADVENTURE	5 000 Ft
SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG - VARÁ...	BEAUTY AND THE BEAST - THE EN...	5 000 Ft
A KÖZELLENSÉG	ENEMY OF THE STATE	5 000 Ft
KEDVENC MARSLAKÓM	MY FAVOURITE MARTIAN	5 000 Ft
A DZSUNGEL KÖNYVE	THE JUNGLE BOOK	5 000 Ft
A KIS HABLEÁNY	THE LITTLE MERMAID	5 000 Ft
POCAHONTAS 2	POCAHONTAS II.	5 000 Ft
BIGYÓ FELÜGYELŐ	INSPECTOR GADGET	5 000 Ft
CARLA ÚJ ÉLETE	THE OTHER SISTER	5 000 Ft

FOX DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
TITANIC	TITANIC	10 000 Ft
KERESD A NŐT!	THERE IS SOMETHING ABOUT MARY	9 000 Ft
FÉKTELENÜL	SPEED	6 900 Ft
FÉKTELENÜL 2 - TELJES GŐZZEL	SPEED 2	6 900 Ft
DRÁGÁN ADD AZ ÉLETED	DIE HARD	6 900 Ft
MÉG DRÁGÁBB AZ ÉLETED	DIE HARD 2	6 900 Ft
LÁNCREAKCIÓ	CHAIN REACTION	6 900 Ft
RÉS A PAJZSON	BROKEN ARROW	6 900 Ft
HOLTPONT	POINT BREAK	6 900 Ft
X-AKTÁK - A MOZIFILM	THE X-FILES MOVIE	6 900 Ft
A BÁTRAK IGAZSÁGA	COURAGE UNDER FIRE	6 900 Ft
ÖRÖKKÖN-ÖRÖKKÉ	EVER AFTER	6 900 Ft
ROMEO + JÚLIA	WILLIAM SHAKESPEARE ROMEO & JULIET	6 900 Ft
ŐRJÍTŐ VÁGY	UNLAWFUL ENTRY	6 900 Ft
TŰZHÁNYÓ	VOLCANO	6 900 Ft
ALIEN I, II, III, IV	ALIEN I, II, III, IV	8 600 Ft/DB



2001: A PC ODÜSSZEIA

Előre a számítástechnika jövője felé.

PC Format exkluzív! **Xenon 2000**

Írj játékot! Könnyű mondani? Megtenni is könnyű lesz!
A **Bitmap Brothers** megmutatja, hogyan!

A CD-mellékleten

A legjobb teljes verziós programok és játékdemók.

DVD- vagy 2 CD-melléklettel
Interneten: www.pcformat.hu

A változtatás jogát fenntartjuk!

Mivel szórakozzunk?

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Akár a DVD-s, akár a 3 CD-vel kibélelt változat mellett döntöttél, megnyugodhatsz, hogy a legjobb szoftvereket és játékdemókat pakoltuk össze neked.

Bevezető

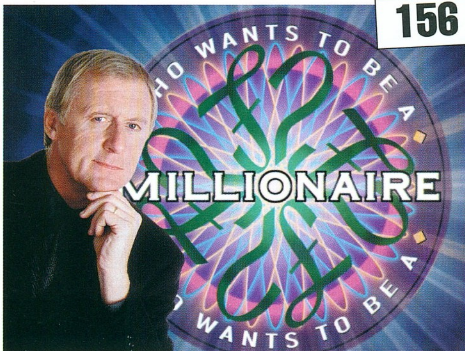
Szeptember, óh... Minap egy régi, kedves iskoláskori emléken merengtem el. Bölcs tanáraim egyike próbálta megjósolni, mire is fogok jutni az életben. Meglátása szerint képességeim alapján talán elhelyezkedhetek egy gyárban, ahol kicsiny dobozokat rakhatok nagyobb dobozokba, majd a kis dobozokat kivehetem a nagyobb dobozokból.

Ez a jóslat visszhangzott a fejemben, amikor az e havi PC Formatot állítottuk össze. Sikerült egy helyre kis csomagot összepakolnunk a DVD-s illetve a tripla CD-s változatra. Egy kis ízelítő: a lebilincselő Hopkins FBI kalandjáték teljes programja, a nagyszerű zenei program, a PRO dj, 1200 hangmintával, és – kizárólag a PCF számára – a vadiúj Who Wants to be a Millionaire? demó. Találsz még sok hasznos információt a videoszerkesztésről és a CD-írásról is.

A következő hónapban tervezzük a PCF Install rovatát még szebbé és tartalmasabbá varázsolni, bár – mint tudjuk – ez már szinte lehetetlen. Ha kitűnő javaslatodat szeretnéd közkinccsé tenni, vagy bármilyen megjegyzésed van ezzel kapcsolatban, ne tartsd vissza magad, ragadj tollat, akarom mondani, bátran csapj a billentyűk közé, és küldj e-mailt szokásos címünkre.

CD (DVD) szerkesztő

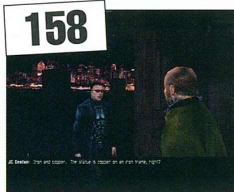
156



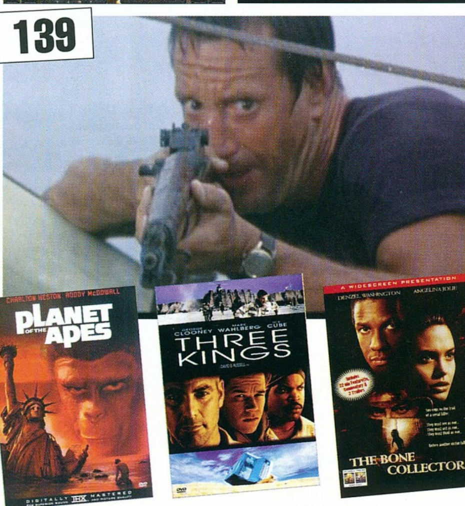
156



158



139





Tartalom



Belső infók

DVD bomba?

Emlékeztek arra a cuccra, amit néhány hónappal ezelőtt mutattunk be, mondván, hogy a DVD-t feláldozzák a Betamax istenének oltárán? Most már kifújhatod a levegőt...

A DVD KISZORÍTOTTA AZ OTTHONI videózásból a VHS videókat. Különböző jelentések szerint 2003-ra több DVD-t adnak el, mint VHS videokazettát. Függetlenül attól, hogy csak minden harmadik háztartásban lesz DVD lejátszó.

Nagy-Britannia a leggyorsabban fejlődő ország ebből a szempontból, 1998 és '99 között 1000%-kal nőtt az eladások száma – jelen pillanatban félmillió DVD lejátszó van az otthonokban és a jóslatok szerint év végéig több mint egymillió lesz. Az év elején 225 000 DVD lejátszó és egymillió DVD-ROM volt az országban. Bár a DVD lejátszók eladása nagyon gyorsan nő, mégis kétszer annyi DVD-ROM meghajtó van.

Júliusban adták el a tízmilliomodik DVD lemezt, mindezt két év alatt. A rendelkezésre álló adatok szerint így a DVD a leggyorsabban fejlődő formátum. Az audio CD-knek öt év kellett, hogy ugyanilyen adatokat produkáljanak.

A *Screen Digest* című újság adatai ékesen bizonyítják mindezt. Nyugat-Európában 123 milliárd forintnak megfelelő összeget költöttek DVD lemezekre és 5 milliárdot kölcsönzésre. Az újság szerint 2003-ra hihetetlen, 1142%-os növekedés várható. Az eladott és a kölcsönzött lemezek aránya 84/16% lesz, tehát a kölcsönzés is drasztikusan megnövekszik, úgyhogy a DVD az egyik legnagyobb üzlet lesz a jövőben.

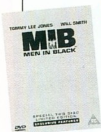
Ezzel egy időben a VHS piac 2003-ra lefeleződik. Az 1999-es 6,1 milliárd dollárról visszaesik 3,9 milliárd dollárra, a kölcsönzés 2,2 milliárdra. Ez érthető, ha figyelembe veszszük, hogy a DVD-nek csak hat évre volt szüksége olyan eladási adatok eléréséhez, amit a VHS videók tíz év alatt tudtak csak produkálni.



◀ Több mint tízmillió régió kettes DVD lemezt adtak el Nagy-Britanniában.

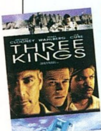
Közelgő attrakciók

Régió 2



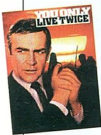
Men In Black

Különleges kiadásban és csak gyűjtőknek dupla lemezen is megjelenik. Ez a nagyszerű film talán az egyik leginkább várt megjelenés Európaszerte. Az idegenek tényleg jönnek...



Three Kings (Sivatagi cápák)

Igazán eredeti háborús film, ami az Öböl-háború idején játszódik, George Clooney és 'Marky' Mark Wahlberg főszereplésével. Egyszerre mókás és sokkoló.



You Only Live Twice

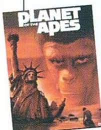
Connery utolsó Bond filmje – ami után még kétszer visszatért, a *Diamonds are Forever* és a *Never Say Never Again* című filmekben. Ez ékesen bizonyítja, hogy kettőnél többször élhetsz!

Régió 1



T2 – Ultimate Edition

A nagy durranás – minden idők legjobb *T2* verziója! James Cameron és Arnie kommentálásával, sosem látott lábjegyzetekkel és a készítésről szóló filmmel. Hat óra egyetlen lemezen!



Planet of the Apes (Majmok bolygója)

„Vedd le rólam a mancsod, te istenverte mocskos majom!" Charlton Heston főszereplésével a *Majmok* sorozat első és legjobb része. Különkiadásban állítólag megjelenik az összes epizód.

Szeptemberi specialitások

A DVD piac igazán bőséges szeptemberben. A legnagyobb várakozás talán a *Men In Black* kiadását övezi. Különleges kiadásban és kétlemezes, gyűjtőknek szóló kiadásban is megjelentetik, valószínűleg 2000 legnagyobb DVD szenzációja lesz.

Még néhány nagy durranás is lesz, köztük a *Three Kings, Tarzan* (szokványos és speciális kiadásban), *The Insider, Magnolia, Being John Malkovich* és a *Lake Placid*. Ezek nagy sikerrel futottak az Államokban és az európai mozikban is. Bár a *Lake Placid* az Államokban már néhány hónappal azelőtt megjelent DVD-n, mint hogy Európában a mozikba került volna. A többi a tengerentúlon is csak néhány hónapja kapható. Az amerikai és európai megjelenések között hónapról hónapra kisebb a különbség – a *Magnolia* odaát is csak augusztusban jelent meg.

Szeptemberben jelennek meg a Bond filmek is – a *You Only Live Twice* és az *On Her Majesty's Secret Service* –, valamint a *Platoon, The Tigger Movie, 48 Hours, Black Rain, Star Trek Generations, 2010, Mad Dog and Glory, Thunderbirds Series, Blood Simple* és végül a *Dances With Wolves*.

Bár ebben a hónapban vártuk, a *Green Mile* megjelentetését október 23-ra halasztották.



Ne legyél ilyen, Tom, már csak egy hónap.

DVD szótár

E = Edge Enhancement (éljavítás)

Amikor a mozifilmeket „videóra" készítik fel, hogy aztán DVD kódoláson essenek keresztül, egy csomó digitális eljárást hajtanak végre a képminőség javítása érdekében. Ezek között megtalálhatjuk a digitális zajcsökkentést és a képminőség-javítást. Ez utóbbi növeli a kép kontrasztját, de hajlamos eltúlozni a sötét és fekete részek, illetve a különböző színek közti átmeneteket. Ezzel egyfajta glória jelenik meg minden rész körvonalán – valójában a nagy élesség csökkentését a javítás érdekében használják.

A digitális zajcsökkentés is nagyon hatásos, eltünteti a karcokat és foltokat az eredeti filmszalagról. A képminőség-javítás gyengébb, viszont sokkal nehezebb megcsinálni. Bár a DVD-Video formátum a legtöbb embernek élesebb és tisztább – legalábbis első látásra –, az eredeti képek tónusgazdagsága legtöbbször elveszik. Szerencsére a legtöbb DVD konvertálást nagyon jól hajtják végre.

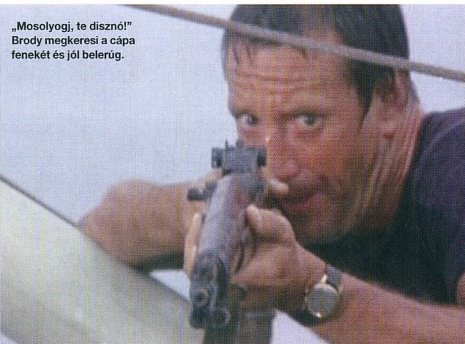


***Brian élete* – itt elkelne a segítség.**

Ezt is láttuk

Jaws

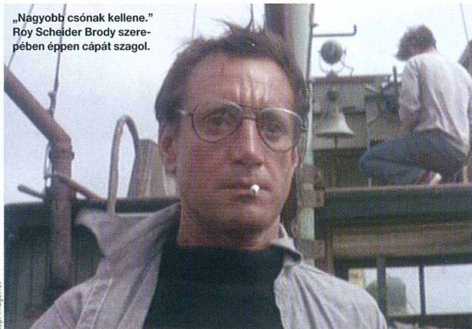
Ár: 6750 Ft
Kontakt: www.intercom.hu
Terjesztő: Universal
Kép: 2.35:1
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: Dokumentumfilm, kimaradt jelenetek, játék, mozibemutatók.


„Mosolyogj, te disznó!" Brody megkeresi a cápa fenekét és jól belerúg.

Ezt volt a világ első óriási kasszasikere – valójában ezt a szót csak azután kezdték használni, hogy ezt a filmet 1975-ben tömegek nézték meg. Még most, 25 évvel később is nagyszerű film. Miért? Na nem a cápák miatt – ne hagyd, hogy ezt bárki elhitesse veled, hiszen nagyon jó emberi alakításokat láthatunk benne, ahol a szereplők valóra keltik a történetet. Bár ez nem történik meg túl gyakran, de Spielberg, Scheider, Shaw és Dreyfuss olyan jó formuláját találták meg a játéknak, történetnek és rendezésnek, hogy az ember szívesen ül le elé, újra meg újra.

A lemez is ilyen. Kiadásának időpontja megegyezik a film megjelenésének 25. évfordulójával, és igazán nagyon jó DVD lemezt sikerült összehozni. A hangokat átdolgozták, hogy megfeleljenek a Dolby Digital 5.1 követelményeinek (Williams filmzenéi jobbak, mint valaha), a képek feldolgozása pedig egyszerűen lenyűgöző – nem fogod elhinni, hogy egy 25 évvel ezelőtt készült filmet nézel.

Ugyan az extrák csak akkor fogják megdobogtatni a szíved, ha igazi rajongó vagy, minket is kiábrándított egy kicsit – több kommentárt és Spielberg saját hozzászólását vártuk volna. Bár ez csak a mi véleményünk. Mindent összevetve fantasztikus DVD lemez, amit legalább annyira vártunk, mint a *Csillagok háborúja* és a *Frigyláda* sorozat darabjait.

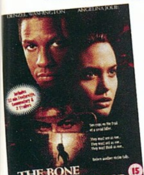

„Nagyobb csónak kellene." Roy Scheider Brody szerepében éppen cápát szagol.

Kép: Image.net

Film: 92%
DVD extrák: 80%
Végítélet: Minden idők egyik legjobb filmje. A DVD lehetne jobb, de az egész tökéletes. Most vedd meg!

The Bone Collector

Ár: 6750 Ft **Kontakt:** www.intercom.hu **Terjesztő:** Columbia **Kép:** 2.35:1 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.1 **Extrák:** Rendezői kommentár, színfalak mögött, bemutatók, filmzene, filmtörténet.



Denzel Washington egy ágyhoz kötött gyilkossági nyomozó szerepében, aki egy kezdőt (Angelina Jolie) irányítva próbál fényt deríteni egy sorozatgyilkos rejtélyére. Eléggé kiszámítható, de a rendezőnek (Philip Noyce) sikerült egy nagyszerű filmet összehoznia, csodálatos képekkel és izgalmas forgatókönyvvel. Függetlenül mindentől, a végkifejlet kétségtelen, de mindamellett kifejezetten szórakoztató. Készülj fel, a borzalmakat, amiket a *Hetedik* elrejtett, itt mind megmutatják igaz valójukban, ami egy kicsit leértékeli az erőszakot. Tartsd távol a kisgyerekeket.

Film: 70%
DVD extrák: 85%
Végítélet: Jó, de kiszámítható thriller. Nagyszerű extrák teszik még csábítóbbá.

Angela's Ashes

Ár: kb. 6500 Ft **Kontakt:** www.play247.com **Terjesztő:** Universal **Kép:** 1.85:1 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.1 **Extrák:** Színfalak mögött, interjúk a szereplőkkel és a készítőkkel, a rendező és az író kommentárja, bemutatók.



Alan Parker rendezésében megnézhetjük Frank McCourt Pulitzer-díjas alkotását. A fiatal Joe Breen alakítja McCourtot, mellette az Oscar-díjra jelölt Emily Watson és Robert Carlyle (*Cracker, The Full Monty*) szerepel. Az önéletrajzi ihletésű történet az elszegényedett Limerickben játszódik, ahol Frank megpróbál kitörni a szegénység kötelékeiből és eljutni Amerikába. És... nos, ennyi az egész. Nagyon jól kivitelezett, de nyomasztó mese, utána keresheted a nyugtatókat. Nagyszerű lemez, tele extrákkal.

Film: 75%
DVD extrák: 87%
Végítélet: Jó film, feltéve, hogy szereted a nyomasztó, valós történeteket. A lemez még jobb.

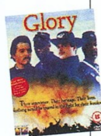
Befutottak...

Goldfinger



Minden idők egyik legjobb Bond filmje, ráadásul a lemez tele van extrákkal. A *Thunderball*-t is érdemes megnézni.

Glory



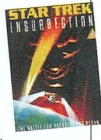
Az első fekete egység története a polgárháború idejéből Denzel Washington és Matthew Broderick főszereplésével. Szívszaggató történet.

Blue Streak



Martin Lawrence (*Bad Boys*) végül csak megszerzi a saját járgányát ebben a rendőr sztoriban. Telis-tele DVD extrákkal.

Star Trek: Insurrection



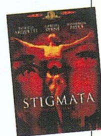
Felfedezték a fiatalság forrását, Picard és társai ellenállnak a szövetségi utasításnak, hogy megvédhessék az elsődleges direktívát.

Mystery Men



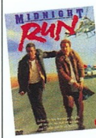
Egy alábecsült szuperhős kalandjai egy olyan városban, ahol egy csomó bukott hős, izé, szuperhős leledzik. Nagyszerű szórakozás, sok extra.

Stigmata



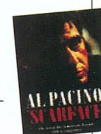
Ha a tenyered minden ok nélkül vérezni kezd, akkor valószínűleg neked is stigmád van – a krisztusi sebek megjelennek az igaz hívők kezein. Szuper DVD.

Midnight Run



Hihetetlenül vicces film Robert De Niróval a főszerepben, aki egy Charles Grodinra pályázó fejvadászt alakít.

Scarface



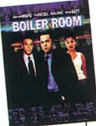
Tony Montana coca-colán élő kubai gondolkodó, aki sok szerencsétlenségen megy keresztül Al Pacino alakításában.

Ezt is láttuk

Befutottak...



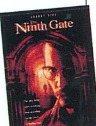
Carrie
Brian De Palma kissé túllihegett alkotása. Sissy Spacek disznóvérrel borítva, amint szellemi bosszúját osztja. Elsősorban John Travoltának.

Boiler Room


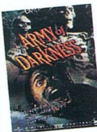
Ebben a mesében feltűnik Oliver Stone elképzelése a Wall Streetről. Kapzsiság, brókerek.



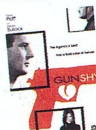
Magnolia
Jó kis háromórás történet, legalább egy tucat főszereplőt és életüket mutatja be. Megéri megnézni.

The Ninth Gate


Egy sci-fi thriller Roman Polanski rendezésében, amiben Johnny Depp antihőst alakít. Nem nagy szám, de igazi vizuális csemege.



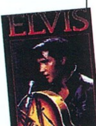
Army of Darkness
Az *Evil Dead* trilógia harmadik része, a derűs Bruce Campbell szereplésével és a nagyszerű Sam Raimi rendezésében.

Gun Shy


Liam Neeson titkosrendőrt alakít, aki elveszíti önuralmát. A producer Sandra Bullock!



The Whole Nine Yards
Fantasztikus komédia Bruce Willis, Rosanna Arquette, a nagyszerű Natasha Henstridge és a *Jóbarátokból* ismert Matthew Perry szereplésével.

Elvis Presley: The '68 Comeback Special


Elvis egyik utolsó izzasztó alakítása, mielőtt még átlépett volna Stan szerepébe. Alapmű.

Independence Day

Ár: kb. 8000 Ft
Kontakt: www.play247.com
Terjesztő: 20th Century Fox
Kép: 2.35:1
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: Kommentárok, másik befejezés, dokumentumfilm, forgatókönyv, mozibemutatók.

OKÉ, NEM EZ MINDEN IDŐK LEGjobb sci-fi filmje – valójában nem volt elég popcorn, hogy bekerüljön a Top 10-be –, de elég mókás és az egyik legnagyobb kasszasiker volt. Roland Emmerich rendezőnek igazán jó szereplőket sikerült összeszednie: Will Smith, Jeff Goldblum, Bill Pullman. A sok trükk, csillag és móka mind-mind igazán vonzó DVD lemezzé teszik, még akkor is, ha a történet előre megjósolható.

Igazán szép külsőbe bújtatták, hogy még inkább megvegyék, az ezüst színű doboz két lemezt rejt, úgyhogy duplán megéri. Az *ID* jó néhány nagyszerű extrával felvértezve érkezett, három dokumentumfilm, kommentárok és néhány rejtett opció (amit a virtuális billentyűzeten dátumok begépelésével varázsolhatunk elő). A hang- és képminőség kiváló, ha eddig még nem volt surround hangrendszered, akkor ez a lemez meg fog győzni arról, hogy érdemes 5.1-re fejleszteni. Ha pedig már megvan az 5.1-es hangrendszered és szeretnéd büszkén mutogatni, akkor ez a tökéletes bemutató alany.

Film: 75%
DVD extrák: 90%
Végítélet: Mindent összevetve érdemes beszerezni a gyűjteménybe, főleg ha sok popcornzabáló haverod van.

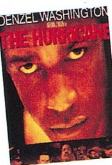


A Fehér Ház átalakítása nem éppen a tervek szerint zajlott. Szegény Bill és Hilary.

Kép: image.net

The Hurricane

Ár: kb. 7500 Ft **Kontakt:** www.play247.com **Terjesztő:** Universal **Kép:** 1.85:1 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.1 **Extrák:** Kimaradt jelenetek, rövidfilm, kommentár, mozibemutató, DVD-ROM.

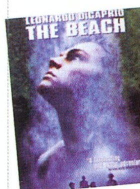


DENZEL WASHINGTON IGAZÁN HIHEtetlen alakítást nyújt (jól megérdemelten jelölték is a legjobb alakítás díjára az Oscaron) Rubin Carter bokszoló szerepében, akit gyilkosságért 20 hosszú évre börtönbe zártak. Ha szereted a bokszot, a börtöndrámákat és az életrajzi filmeket, akkor ez a film kifejezetten neked készült. Nem éppen olyan, ami otthon nagy szórakozást nyújt (nem egy *Independence Day* vagy *Die Hard*), de a kép és a hang minősége talán az egyik legjobb azok közül, amiket eddig láttunk. A lemezen találunk még kommentárt, kimaradt jeleneteket és bemutatókat. Van CD-ROM rész is. Érdemes vele foglalkozni.

Film: 78%
DVD extrák: 75%
Végítélet: Nagyon jó film, már csak Washington alakításáért is megéri megvenni.

The Beach

Ár: kb. 8000 Ft **Kontakt:** www.play247.com **Terjesztő:** 20th Century Fox **Kép:** 2.35:1 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.1 **Extrák:** Kimaradt jelenetek, rövidfilm, kommentár, videoklipek, forgatókönyv.



SZEGÉNY ÖREG DANNY BOYLE (*Trainspotting*) teljesen megrémült, amikor Leo filmje elismerésre talált a kritikusok köreiben. Duzzogott is, teljesen jogosan. A film jobb, mint gondolná az ember. Természetesen nem adja vissza pontosan a könyvet – a főhős angol helyett amerikai lett –, de hát ez egy film, és mikor követték a filmek hűen a papírra vetett dolgokat? Boyle egy feszült és eléggé szórakoztató filmet akart, ami visszaadja a hangulatát a dolognak. Leo meglepően jó, végül ez a jóképű fiú mégiscsak megkomolyodik.

Film: 70%
DVD extrák: 75%
Végítélet: Jó film. Még jobb könyv.

Danny **DeVITO** Neve **CAMPBELL** Bette **MIDLER** Jamie Lee **CURTIS**

Őt mindenki szerette
volna kinyírni



Dögölj meg! Drága Mona

A FLAMEX forgalmazásában a CAPITOL FILMS bemutatja a NEVERLAND FILMS/JERSEY SHORE produkcióját

NICK GOMEZ filmjét DANNY DEVITO BETTE MIDLER NEVE CAMPBELL JAMIE LEE CURTIS "DROWNING MONA" CASEY AFFLECK WILLIAM FICHTNER MARCUS THOMAS PETER DOBSON

Szereposztás MONIKA MIKKELSEN Zenei rendező GWEN BETHEL Zene MICHAEL TAVERA Jelmeztervező TERRY DRESBACH Vágó RICHARD PEARSON Látványtervező RICHARD TOYON

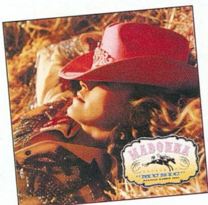
Fényképezte BRUCE DOUGLAS JOHNSON Produkciós tanácsadó JONATHAN DANA Executive producer DANNY DEVITO MICHAEL SHAMBERG STACEY SHER JONATHAN WEISGAL

Producer AL CORLEY BART ROSENBLATT és EUGENE MUSSO Írta PETER STEINFELD

Rendezte NICK GOMEZ

Ezt is hallottuk

Madonna – Music



Madonna is újabb lemezt jelentet meg. Sőt, már meg is jelent szeptember közepén, ha minden igaz. Őszintén be kell vallanom, hogy nem tudok napirendre térni a csaj fölött. Bár csak annyira csaj, mint az édesanyám.

Évekkel ezelőtt még utáltam, mint ahogy szerintem sokan közülünk. Aztán az utóbbi időben olyan dolgokat mutatott meg az egész világnak, amiktől mindenkinek tátva maradt a szája. Most nemcsak a testére gondolok, az is figyelemre méltó, főleg az ő korában, hanem azokra a zenékre, amiket hallhattunk tőle.

Az új lemez címe elég egyszerű, Music, azaz zene. Talán már elfelejtettük, mi az, úgyhogy itt az ideje, hogy valaki újra felnyissa szemünket, fülünket. Én azt gondolom, hogy sikerülni fog neki.

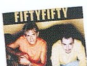
Maxibemutató



Fresh – Felszárad a könny
Szerzői kiadás
Egy pillanatig elmerengtem azon, vajon ildomos-e megemlíteni a lányok külsejét? Aztán úgy döntöttem, hogy nem. Pedig két új lánnyal kiegészülve, de még mindig hárman új lemez megjelentetésére készülnek. Érdekes. Ja, és a maxin van egy film is.



Sziámi – A zene egyen meg!
Warner Music
Az ősszel megjelenő Sziámi album beharangozója. Müller Péter Sziámi sosem arról volt híres, hogy egyszerű szövegeket írt volna. Most sem hazudtolja meg önmagát.



Fiftyfifty – Tűz van a szívemben
Magneoton/Warner Music
Még egy magyar dance zenekar. Nem rosszabb, mint a többi, úgyhogy nincs baj. Egy szám után (ami ötféleképpen kapott helyet a maxin) nehéz lenne bármit jósolni.



Kicsi G – Remegő kezű agysebész
Epic/Sony Music
Úgy látszik, nagyon menő lett a rapzene kis hazánkban is. Egy újabb magyar előadó, aki nem titkoltan Cypress Hill rajongó. Kíváncsian várom az albumot.

Era 2

Kiadó: Mercury/Universal Music **Irányár:** 4000 Ft
Internet: -



Ki ne vágyott volna már valami távoli, ismeretlen vidékre? Akár egy másik létsíkra vagy természetfölötti helyre? Nos, itt a recept. Dőlj hátra egy kényelmes fotelben, nyomd be a play gombot, hunyd be a szemed. Kezdődik az utazás. Az se baj, ha felhangosítod vagy fejhallgatóval hallgatod. Csak a zenére figyelj, semmi másra. Nem fogsz csalódni. Olyan dolgok elevenednek meg a képzeletünkben, amikre az ősidőkből emlékszünk, mikor az ember még rettegte a természet isteneinek haragját. Számomra már az első album is nagy élmény volt, azt hiszem, ennek sikerült felülmúlnia azt. Nem véletlenül van a címlapon: It all starts here, azaz Minden itt kezdődik...

Zene: 86%
Külalak: 79%
Végítélet: Későn jutott el hozzánk ez a lemez, hiszen már valamikor a nyár elején megjelent, de aki még nem hallotta, gyorsan pótolja a hiányosságait!

Slam Jr. – Aquarium

Kiadó: Strictly Dance/Warner Music **Irányár:** 3400 Ft
Internet: www.strictlynight.com



Valami félreértés történhetett a nyár és a mixlemezek kapcsolatával. Nem igazán ritkultak meg. Talán csak azért furcsa, mert nyáron több a parti, így a DJ-knek kevesebb idejük jut másra. Slam Jr. nem kezdő, ez már a harmadik vagy negyedik önálló lemeze és persze több videoklipet is láthatunk tőle. Elsősorban az úsztatós trance stílusban utazik, úgyhogy örülhetnek a stílus kedvelői. Azok pedig, akik az elektronikus zenék világa felé kacsintgatnak, egy újabb víz alatti túrával lehetnek gazdagabbak, ha meghallgatják az Aquarium című albumot.

Zene: 79%
Külalak: 75%
Végítélet: Nem véletlenül Aquarium a címe, nagyon kellemes trance muzsika a meditációs zene kedvelőinek.

Mr. Big – Deep Cuts: The Best Of The Ballads

Kiadó: Atlantic Records/Warner Music **Irányár:** 3400 Ft
Internet: www.atlantic-records.com



Be kell vallanom, sosem szerettem a dallamos rockzenét. Talán ezért van, hogy ez a lemez sem hatott meg igazán. Többször erőt kellett vennem magamon, hogy meghallgassam. Ráadásul ez egy olyan válogatás, amin csak lassú számok, balladák kaptak helyet. Azt gondolom, hogy ami rock, az ennél sokkal keményebb, ezért ezt nehéz lenne ide sorolni. Egy kifejezetten lagymatag lemez, mintha a ma oly sikeres fiúzenekarok elődjének készültek volna a Mr. Big tagjai. Három régebbi számot újból rögzítettek és felkerült két új nóta, de nekem ettől sem lett nagyobb kedvem hozzá. De a Wild World című nóta kellemes.

Zene: 34%
Külalak: 75%
Végítélet: Rockzenéből is a leglágyabb fajta, csak azoknak, akik szeretik az ilyet!

Dog Eat Dog – In the Dog House, The Best and the Rest

Kiadó: Roadrunner/Record Express **Irányár:** 3800 Ft
Internet: www.roadrunnerrecords.com



A Dog Eat Dog nem ma kezdte pályáját, erről ékesen tanúskodik ez a lemez, ami pályafutásuk összefoglalását próbálja a hallgató kezébe adni. Leginkább talán a hardcore stílushoz közeli zenét játszanak. Hogy mi a hardcore? Hja, kérem. Tulajdonképpen ugyanolyan kemény zene, mint bármely más rockegyüttesé, csakhogy itt meg sem próbálnak énekelni a zenére. Inkább üvöltöznek, mondják a strófákat szépen sorban. Érdekesen alkalmazzák a szaxofont (!) a zenében. A CD egyébként „enhanced", úgyhogy megnézhetünk négy videoklipet is, ha betesszük a gépünkbe. Érdemes megnézni a No Front és az Expect The Unexpected klipeket, igazi remekművek.

Zene: 65%
Külalak: 55%
Végítélet: Mindenki játssza a saját stílusát és adja önmagát. Nekik sikerül.

Sundance – Compiled by Náksi

Kiadó: Record Express **Irányár:** 2800 Ft
Internet: -



Náksi mester megint csinált valamit. Most éppen válogatott nekünk egy jó kis dance albumot. A lemezen a nyár legnagyobb slágerei találhatók válogatás nélkül. Vagyis a nyár válogatott slágerei. Félreértés volt. Itt van szinte az összes olyan zene, amire nem is olyan rég még bőszen roptuk a táncot. 20 szerzemény a legjobb nótákból. Olyan előadók vannak a lemezen, mint az ATB, 666, Paffendorf, Ann Lee, Scooter. Akinek nem mondanak a nevek semmit, az jobb lesz, ha meghallgatja a lemezt és gyorsan beazonosítja őket. Akkor legalább mehet a DJ-hez, hogy „ezt tedd má' be, hapsikám".

Zene: 68%
Külalak: 45%
Végítélet: Van még nyári válogatás, nem kell izgulni. Azért, mert itt az ősz, mi még gondolhatunk a nyárra, nem igaz?

Ronan Keating – Ronan

Kiadó: Polydor/Universal Music **Irányár:** 4000 Ft
Internet: www.ronankeating.net



Van még új a nap alatt! Legalábbis új előadó. Ronan Keating neve mostanában már fogalom a rádiókban. Vajon miért? Talán mert 23 éves? Vagy mert 17 éves kora óta zenél? Vagy mert a Boyzone tagja? Van egy jóképű faszi, akinek azért van hangja is, egy sikeres fiúcsapat tagja, de szeretne szólókarriert. Ebben segítik például Brian Adams (az egykori érzelmes szépfiú) vagy Madonna korábbi producere, Pat Leonard. A stáblista izgalmas, majdnem olyan hosszú, mint egy hollywoodi filmé. Legalább ötvenen működtek közre a lemezen. Ez nekem valahogy olyan, mintha Ronan csak statiszta lenne. Az összhatás nem olyan szörnyű, de nekem nem igazán jött be.

Zene: 40%
Külalak: 40%
Végítélet: Ha valaki szereti az érzelmes dalokat, akkor ne habozzon. Hallgassa meg ezt! Aztán írjon nekem is.

Ezt is hallottuk

Lola rennt – Soundtrack

Kiadó: BMG **Irányár:** 4600 Ft
Internet: -



Maradt erre a hónapra is egy filmzene. Nem is akármilyen. Ugyan nem teljesen friss, de valószínűleg játszák még a mozik, úgyhogy akik nem látták, gyorsan szaladjanak és nézzék meg. A film története most nem érdekes, viszont a zene annál inkább. Végre hallgathatunk olyan house-trance zenéket, amik nem mentek keresztül a magyar lemezlovasok cenzúráján. Érdemes meghallgatni, azt hiszem, ebben a lemezben nem lehet csalódni. Nagyon energikus, lendületes zene, tele a filmből vett idézetekkel (szerencsére angol nyelven). Bár ismétlődnek a számok, ugyanis átmixelve is megtalálhatók a lemezen, mégsem unalmas többszöri meghallgatás után sem.

Zene: 88%
Külalak: 59%
Végítélet: Egy európai (német) film zenéje összeszedve egy lemezre. Az összhatás félelmetes, úgyhogy csak „tisztán" ajánlott hallgatni!

Spooks – S.I.O.S.O.S.

Kiadó: Antra Music/Artemis Records **Irányár:** 4200 Ft
Internet: www.thespooks.com

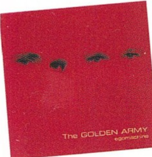


Még egy érdekes lemez. Öt fekete ember (négy férfi és egy nő) és még néhány zenész formációja. Pont ettől lesz érdekes, hiszen öten énekelnek és a többiek zenélnek hozzá. A komolyzenét már mások is próbálták a rappel ötvözni, nem is sikertelenül. Gondoljunk csak a Rapsody Overture albumra, ahol neves rapzenészek komolyzenei dallamokra nyomták a szöveget (lett is folytatása). Itt azért nem ennyire egyértelmű a komolyzenei hatás, de óhatatlanul is felismerhető például a hegedű hangja (gondolom, mindenki tudja, miről beszélek). A csaj hangja nagyon szép, kicsit ugyan emlékeztet egy másik női előadóra, de mit számít ez? Nyugodtan tudom ajánlani.

Zene: 65%
Külalak: 71%
Végítélet: Rap szövegek, komolyzenei elemek és egy csodálatos női énekhang.

The Golden Army – Egomachine

Kiadó: UCMG **Irányár:** 3200 Ft
Internet: www.goldenarmy.com



Itt egy újabb érdekes magyar zene. Azt nem mondhatnám, hogy izgalmas is, ugyanis nem éppen az. Sőt... Egy kis trance-pop muzsika házunk tájáról. Mindenképpen értékelendő, hogy magyar srácokról van szó, ehhez képest szerintem nagyon színvonalas zenét csinálnak. Az már más kérdés, hogy menynyit. Nekem egy kicsit sok egy teljes lemez ebből az elektronikus, kissé belassult zenéből. Igazából szerintem csak azok fogják szeretni, akik egyébként is rajonganak az elektromuzsikáért. Nekik nem fog csalódást okozni.

Zene: 54%
Külalak: 68%
Végítélet: Háttérzenének kellemes, de erre nem fogsz őrülten táncolni.

Andrea Bocelli – Verdi

Kiadó: Philips/Universal Music **Irányár:** 4200 Ft
Internet: www.bocelli.it



Az abszolút komolyzene kedvelőit sem szeretnénk elhanyagolni. Ezért áll itt Andrea Bocelli lemeze, amin Verdi híres áriáit énekli. Neve sokak számára ismert, 1998-ban megjelent Aria című lemeze a slágerlistákon is nagy sikert aratott. A hangja félelmetes, kissé hihetetlen, hogy ilyen még van a 21. század küszöbén. Persze kell lennie, hiszen áll még az Operaház és tartanak benne előadásokat, csak mi, fiatalok, nem foglalkozunk vele. Pedig jó lenne. Érdemes, és a mai zenéket hallgatva sokszor elszomorodom, hiszen azok mögött messze nem érezni ennyire az embert magát.

Zene: 56%
Külalak: 80%
Végítélet: Egyértelmű, hogy csak a komolyzene kedvelőinek szól. Bár ismerkedésnek sem utolsó.

Szentpéteri Csilla – Üzenet

Kiadó: Warner Music **Irányár:** 2800 Ft
Internet: -

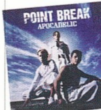


Egyszerűen meg vagyok hatva. Hónapokkal ezelőtt volt, hogy a kezembe vehettem egy magyar zenész komolyzenei művét. Szentpéteri Csilla zongoraművész. Nem is akármilyen. Nagy klasszikusok és kevésbé ismert zeneszerzők műveit játsza el nekünk kellemes virtuozitással és kellő érzéssel. Természetesen nemcsak zongora, hanem hegedű, gitár, szaxofon és trombita is megszólal a zenében, abszolút teljes a komolyzene rajongóinak élvezete. Nagyon dicséretes, hogy Csilla olyan zenekari műveket is előad, amiket ő maga dolgozott át zongorára. Remélem, hogy nemcsak 40 éves kor felett talál értő fülekre, hanem a fiatalabbak is megszeretik ezt a fajta zenét.

Zene: 69%
Külalak: 58%
Végítélet: Végre egy kis komolyzene modern tolmácsolásban. Kell ilyen is a sok elektronika mellett.

Point Break – Apocadelic

Kiadó: Warner Music **Irányár:** 3800 Ft
Internet: www.point-break.net



Végre egy kis érdekesség. Egy fiúcsapat, akik nem a teljesen szokványos, tőlük elvárt zenét játszák. Tavaly kezdték pályafutásukat Angolhonban, ott már elég jelentős sikereket értek el, úgyhogy most velünk próbálkoznak. A három fiatal srác zenéje egész érdekes. Még annak ellenére is, hogy egy kissé „nyálas", mind megjelenésben, mind a szövegekben. Leginkább az tetszik, hogy rengeteg rockos elemet sikerült belezsúfolniuk ebbe az alig több mint 40 perces albumba. Nagyon jól működnek egymás mellett a csöpögős szövegek, rockos ritmusok, rapbetétek és a szokásos popzenei elemek. Aki zenei meglepetést keres, az nyugodtan vegye meg.

Zene: 69%
Külalak: 72%
Végítélet: Három újabb srác, akik az élre törnek. Ugye nem ismeretlen a helyzet? De ők legalább megpróbálnak egy kissé másnak látszani.

Őszi újdonságok

Nahát, úgy látszik, itt az ősz. Mire ez az írás megjelenik, már mindenki bőszen benne van az iskolában, iskolapadban. A dolgozók pedig a munka legjavában, vége a nyári lazításnak.

Kicsit más a mostani zenerovatunk, szeretnék egy kis előremutatást adni nektek, hogy mi az, amire számíthattok az ősszel. Természetesen a zenék terén.



Remélem, sikerül egy kicsit felcsigázni a hangulatot, ugyanis a nyári „uborkaszezon" után olyan előadók új albumai fognak megjelenni, akik között biztos, hogy mindenki talál olyat, amit szeret.



Röviden. Lesz új Kispál és a Borz lemez. Ha minden igaz, akkor az Irigy Hónaljmirigy is rengeteg új marhasággal szolgál a hallgatóknak. LL Cool J újabb raplemezzel kápráztat bennünket. A lágyabb dallamok kedvelőinek Mark Knopfler is készít egy újabb albumot. Valamint Vanessa Paradis, aki Lenny Kravitz-cel is együtt volt egy időben. Megjelenik majd a Doors válogatás albuma. A keményebb zenék kedvelői sem unatkoznak. Jön új Rammstein és Apocalyptica lemez. Lesz Therapy? best of.

De én két dolgot várok igazán. Az új U2 lemezt, amiről még nem sokat lehet tudni és Madonna legújabb lemezét, amiről már valamivel többet.



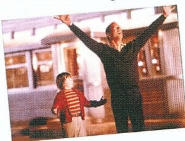
Ezt is láttuk

Befutottak...



Krokodilok bölcsessége (The Wisdom of crocodiles)

Steven Grlscz (Jude Law) tökéletes szoknyavadász. Sajnos a szerelem beteljesülése nála egyet jelent az imádottja meggyilkolásával. Legutolsó rémtette után azonban olyan nő akad a hálójába, aki állandó vonakodásával lassan az őrületbe kergeti.



Disney's The Kid

Russ Duritz (Bruce Willis) összefut nyolcéves önmagával. Persze sem az idősebb, sem a fiatalabb Russ nincs megelégedve a másikkal. Könnyed komédiának nézhetünk elébe hamisítatlan Disney prezentálásban.



Horrorra akadva avagy tudom kit ettél tavaly nyárson (Scary Movie)

Újabb horror-paródia, ezúttal a jobbik fajtából. Hatodik érzék, Mátrix, Sikoly és még számos film kerül kifigurázásra, többek közt néhány paródiát is parodizálnak. Ha felhőtlen röhögésre vágysz, ne szalaszd el az alkalmat.



Én és én meg az Irén (Me, Myself & Irene)

Charlie Baileygates (Jim Carrey) veterán rendőr Rhode Islanden. Keményen dolgozik, segítőkész, odaadó, szerető apja három gyerekének. Szerencsétlenségére tudathasadásban szenved. Másik énje káromkodik, iszik és rajong a mocskos szexért. Viszont mindkét énje Irene Waters (Renee Zellweger) kegyeiért küzd. Pörgős komédia szem- és fültanúi lehetünk, ha benevezünk erre az alkotásra.

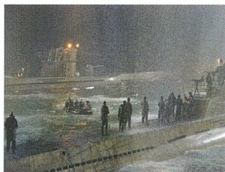
U-571

Rendező: Jonathan Mostow
Szereplők: Matthew McConaughey, Bill Paxton
Gyártó: Universal Picture
Forgalmazó: Budapest Film
Bemutató: 2000. szeptember 28.
Internet: www.u-571.com

A film a II. világháborúba repít vissza minket. Az U-571 egy kitalált történet arról, hogyan szerezte meg az USA a németek titkos rejtjelező készülékét. Az amerikai nép nem tudott róla, hogy a keleti part mentén a szövetségesek hatalmas veszteségeket szenvedtek, mert a haditengerészet nem tudta megfejteni a német tengeralattjárók rádiókódolását.

Mike Dahlgren (Bill Paxton) korvettkapitány a U. S. WWI (S-33), egy kivénhedt tengeralattjáró parancsnoka. A hajó elavult és tele van hibákkal, de megfelelő kézben még halálos fegyver lehet. A háború kitörésével újra esélyt kap, hogy bizonyítsa képességeit.

A terv az, hogy német tengeralattjárónak álcázva magukat, találkozzanak egy másik német U-boattal, foglalják el azt és szerezzék meg az „Enigma" nevű kódoló szerkezetet, hogy megállítsák a halálosan veszélyes farkasfalkákat a tengereken. A dolog nem egyszerű, mert úgy kell a kódolót megszerezniük és az ellenséges hajót megsemmisíteniük, hogy a németek semmire ne jöjjenek rá.



Igazán látványos filmnek nézünk elébe. Elsősorban a történet és a látvány miatt érdemes megnézni. A színészi alakításokról nem mondhatjuk el ugyanazt, mint a történet „kitalált" szereplőiről. Nem hősies. Ennek ellenére mindenképpen érdemes megnézni, izgalmas, feszült tempójú film, amin nehéz lesz elaludni.





Film: 93%
Megvalósítás: 94%
Végítélet: Nemcsak a történelem szerelmeseinek kötelező!

Flinstones 2

Eredeti cím: Flinstones in Viva Rock Vegas **Rendező:** Brian Levant **Szereplők:** Mark Addy, Stephen Baldwin **Gyártó:** Universal Picture **Forgalmazó:** Intercom **Bemutató:** 2000. szeptember 28. **Internet:** www.vivarockvegas.com



A nagy sikerű, ma is sokat játszott rajzfilm újabb megfilmesítésének lehetünk tanúi. Körülbelül akkora élményben lesz részünk, mint az első résznél.

A történet ott kezdődik, hogy hőseink lediplomáznak és mehetnek a kőfejtőbe dolgozni. Nem is lehetne rózsásabb a helyzetük. Vilma gyönyörű fiatal lány, akit anyja terrorizál. Előre eltervezte lánya életét, még férjet is talált neki Chip Rockefeller (Thomas Gibson) személyében. Vilmánál ekkor betelik a pohár és elszökik otthonról.

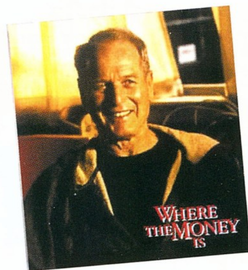
Vilma és Irma találkoznak, összeköltöznek és munkát vállalnak a helyi hamburgeresnél. Randi, szerelem. Ellátogatnak Rock Vegasba. Chip azonban ördögi tervet eszel ki, hogy Frédit és Vilmát szétválassza és egy örök életre belopja magát Vilma és mamája szívébe.

A film maga egész látványos, nagyon sok animációval találkozhatunk, amiért érdemes ugyan megnézni, de a történet nagyon bugyuta, a színészi teljesítmény nem igazán mérvadó, úgyhogy nem érdemes komolyabban foglalkozni vele.

Film: 49%
Megvalósítás: 70%
Végítélet: Jobb, ha a rajzfilmnél maradunk. Csak ha végképp nem találsz jobbat.

Pénzt és életet

Eredeti cím: Where the Money is **Rendező:** Marek Kanievska **Szereplők:** Paul Newman, Linda Fiorentino **Gyártó:** USA Film **Forgalmazó:** Budapest Film **Bemutató:** 2000. szeptember 28. **Internet:** www.wherethemoneyis.com



Henry Manning (Paul Newman) új módszert talált ki, hogy megszökjön a börtönből. Agyvérzést színlel és így egy gondozóintézetben találja magát. Az egyetlen probléma, hogy ápolója, Carol Ann McKay (Linda Fiorentino), ismeri Henryt és saját céljai érdekében akarja felhasználni a szökött bűnözőt.

Miközben Henry látszólag magatehetetlen, Carol átlát a szitán, de nincs bizonyítéka arra, hogy betege mindenkivel a bolondját járatja. Mindent bevet, hogy leleplezze, és amikor a „képzelt beteg" színt vallana, megkéri, hogy avassa be a bankrablás műhelytitkaiba, csatlakozzon hozzá és férjéhez egy bankrablás erejéig. Viszont Henry régesrégen megtanulta, hogy ne adja ki a gyeplőt a kezéből, különösen akkor nem, ha mondani kell: Pénzt vagy életet!

Érdekes történet, érdekes film, nagyszerű színészek. Nem feltétlenül lesz kasszasiker, de mondjuk meg őszintén, nem ez számít. A lényeg, hogy kellemesen szórakozzunk, amire most megvan minden esélyünk.

Film: 77%
Megvalósítás: 82%
Végítélet: Izgalmas film egy trükkös bankrablóról, aki saját csapdájába pottyan.

Ezt is olvastuk

Kossuth Kiadó: VIP könyvek

Kiadó: Kossuth Kiadó **Kiadás éve:** 1999, 2000
Ára: 2980 Ft



Egy olyan sorozat két darabját mutatjuk be, amit elsősorban a gazdasági életben tevékenykedők forgathatnak haszonnal. Ám az érdeklődő kedvűeknek is érdemes belenézniük, hiszen olyan információk birtokába juthatnak, amiket máshonnan csak nagyon nehezen tudnának megszerezni.

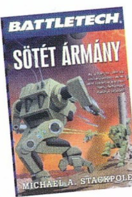
Az első Bögel György Nyereségközpont, üzletág, divízió című írása, ami egyébként a sorozat második darabja, még tavaly jelent meg, s a cégek alakiságába enged némi betekintést. Hogyan tervezzük meg, illetve alakítsuk át cégünket a modern gazdasági élet követelményeinek megfelelően, mire kell figyelnünk akkor, amikor cégünk egyre nagyobbá válik és a folyamatok egyre nehezebben áttekinthetők. Nagyon jók az egyes témaköröknél felhozott valós cégeken alapuló példák (HP, KFKI, Coca-Cola).

A második könyv Findrik Mária és Szilárd Imre alkotása, Nemzetközi versenyképességek, képességek versenye címmel. Ebből a könyvből megtudhatjuk, hogy vajon a képességek mérése pusztán elméleti kitaláció vagy valós adatok és eredmények halmaza? Megvilágosodik hazánk nemzetközi megítélése is, illetve az, hogy mi alapján és hogyan ítélnek a „nagyok".

Tartalom: 64-62%
Külalak: 52-48%
Végítélet: Komolyabb művek, komolyabb tálalásban, de az érdeklődő kedvűek nem fognak csalódni.

Michael A. Stackpole: Sötét ármány

Eredeti cím: Malicious Intent **Kiadó:** Beholder Kft. **Kiadás éve:** 2000
Fordította: Haga Györgyi Krisztina **Ára:** 948 Ft



A többtonnás harci gépek küzdelme kicsit olyan, mintha a lovagpárbajt ötvöznénk a robottechnikával – modern és érdekes. A rajzfilmek és számítógépes játékok mellett nagyon népszerűek a regények is, melyek szerzői közül szerintem Stackpole „érzi" legjobban az elképzelt világ hangulatát. S most következzen a regény.

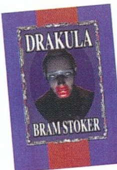
A Farkas klán vereséget szenvedett, vezetőit vagy elpusztították, vagy egészen a Belső Szféráig húzódtak vissza. Csak Vlad Ward, a tisztavérű harcos hisz abban, hogy legyengült klánja nem tűnik el örökre. A győztes Jádesólyomok sem jártak jobban, hiszen a harcok során rengeteg harcost és technikát vesztettek. Míg az utóbbit viszonylag könnyű pótolni, kipróbált harcosokból jóval kevesebb van. Békében pedig nem lehet gyakorlatot szerezni. Harc kell mindenáron, de kit támadjanak meg? Persze a Belső Szférában sincs uborkaszezon, hiszen a politikusok nem bírnak nyugton maradni.

Mindent összevetve remek könyv, egy-két aprócska bánatom van csupán: hiányoznak a csatamechek rajzai, nem mindegyiknek sikerült magyar nevet adni, és a borító egy kicsit gyengébb, mint eddig.

Tartalom: 80%
Külalak: 60%
Végítélet: Ha szereted az akcióval kevert politikai cselszövést és a harci robotokat, akkor ezt a regényt neked írták.

Bram Stoker: Drakula

Eredeti cím: Dracula **Kiadó:** Jószöveg Műhely Kiadó **Kiadás éve:** 2000
Fordította: Bartos Tibor **Ára:** 1198 Ft



Idöbe telt, mire kihevertem ezt a borítót. A keretbe helyezett címet még csak-csak elnéztem volna, de ez a fej egyáltalán nem vetekszik Lugosi Béla legjobb maszkjával – azt legalább körbelengi az eltelt évtizedek jótékony pora –, míg a képen látható arc leginkább egy rosszul kifestett, szombat esti táncmulatságról kitiltott, gumiálarcot viselő középkorú férfinak tűnik, nem pedig a világ leghíresebb vámpírjának.

Pedig méltán követelhetné a reflektorfényt ez a hírhedt vérivó. Az ő kalandjait dolgozta fel legtöbbször a rémségekre mindig is kapható hollywoodi álomgyár. Ami valahol érthető, hiszen lényegesen jobb, mint a többi vámpírhistória. A naplórészletekből kialakuló cselekmény, az Erdélyből Angliába költöző, majd onnan elüldözött Drakula gróf históriája évtizedekig a műfaj csúcsának számított.

Manapság azonban már kapható a Sötétség Világán (World of Darkness) játszódó számtalan Vampire regény, melyek sokkal modernebbek, akár a világképet, akár a karakterek személyiségének kidolgozottságát tekintjük.

Drakula gróf előételnek jó, de aki frissebbet kíván, az olvassa el a Vörös Halál karneválját.

Tartalom: 65%
Külalak: 35%
Végítélet: A legismertebb „klasszikus" vámpírtörténet, borzasztó csomagolásban.

George Gerbner: A média rejtett üzenete

Kiadó: Osiris Kiadó és az MTA–ELTE Kommunikációelméleti Kutatócsoport
Kiadás éve: 2000 **Fordította:** Nagy Zsolt **Ára:** 1250 Ft



Ismét egy magyar tudós, aki az Egyesült Államokban lett híres és sikeres. Gyakori látogatásai és szakmai tanácsai sokat segítettek a hazai szakembereknek is.

Ez a kötet néhány olyan tanulmányát tartalmazza, amit ilyen formában még nem olvashattunk magyarul. Szavai elsősorban médiaszakembereknek, újságíróknak, egyetemi-főiskolai tanároknak és hallgatóknak, valamint társadalomkutatóknak szólnak. Ennek ellenére azok is találnak benne hasznos információkat, akik komolyabban érdeklődnek a média és a kultúra kérdései iránt.

Következtetései nem kevés társadalomkritikai elemet tartalmaznak, amikkel sokszor nagyon is egyetértettem. Hiszen én is – veletek együtt – tanúja és egyben szenvedő alanya vagyok a média manipulatív játékainak.

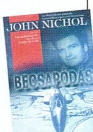
Elég, ha csak arra gondolunk, hogy bár a dohányzás, az alkoholfogyasztás és az erőszak köztudottan káros, nincs olyan film, amiben valamelyik ne fordulna elő. Ezek után hogyan magyarázzuk meg a fiataloknak, miért éljenek másként?

Tartalom: 68%
Külalak: 64%
Végítélet: Komoly és igényes alkotás, de jó adag elszántság és kíváncsiság kell az elolvasásához.

Újdonságok

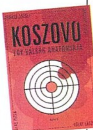
Elveszett ereklyéket nem, de újonnan kiadott könyveket találtam. Mivel nem vagyok irigy, kincseimet megosztom veletek (de könyvet kölcsön nem adok).

John Nichol: Becsapódás



Manapság valahogy több repülőgép zuhan le, mint régen. Ebben a regényben ugyan vadászgépek potyognak (nem utasszállítók) az égből, de ez is élénk érdeklődést vált ki a főszereplőből. (Gabo)

Juhász-Magyar-Tálas-Valki: Koszovó



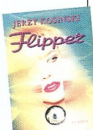
Tőlünk délre mindig történik valami, amire az egész világ kénytelen odafigyelni. A válságok anatómiája sok szerzőt ösztönzött arra, hogy leírja a témával kapcsolatos véleményét. (Osiris)

Jack Kerouac: Művésztelep



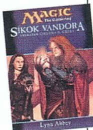
60-as évek: hippik, virággyerekek, kábszerek, fesztiválok, Vietnam. Ennek a korszaknak volt – Ginsberg mellett – meghatározó irodalmi egyénisége Kerouac. Modern klasszikus. (Szukits)

Jerzy Kosinski: Flipper



Aki ismeri a flipper játékot, az tudja, hogy a golyó általában kiszámíthatatlanul halad. Kosinski szerint az élet is ilyen. Elfér benne némi erotika, erőszak, és soksok jó gondolat. (Európa)

Lynn Abbey: Síkok vándora



Ha szeretsz kártyázni, de éppen nincs elég nyerő lapod, akkor olvasd el ezt a könyvet. Nyerési tippeket nem, de egy jó történetet biztosan találsz benne. (Camelot)

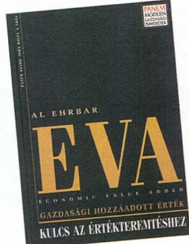
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.



Kedvenc orgyilkosunk befejezi küldetését, de mostanra egyedül marad. Kivéve persze hűséges farkasát. Vegyünk hát búcsút mi is ettől a „cult" sorozattól. (Camarilla)

Ezt is olvastuk

Gazdasági könyvek



Al Ehrbar:
EVA, kulcs az értékteremtéshez
Panem

Innentől kezdve a szakkönyvek rovatban reményeink szerint minden hónapban megjelentetünk egy-egy gazdasági, illetve menedzsment témájú könyvet is. Ennek a sorozatnak első darabja máris elég komoly mű.

Az Economic Added Value (Gazdasági Hozzáadott Érték) ismert fogalom a modern közgazdaságtanban, igaz ugyan, hogy már évekkel ezelőtt használták a közgazdászok. Tulajdonképpen a vállalkozások, vállalatok tényleges profitabilitását mutató mérőszám, amit szerencsére nemcsak a pénzügyi vezetők értenek meg. Olyan nagyvállalatok is alkalmazzák, mint a Coca-Cola vagy az AT&T. Erről és ennek alkalmazásáról olvashatunk a könyvben, olvasmányos formában, már amennyire ez lehetséges.

Programozni is engedd...



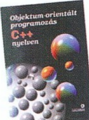
Programozzunk Turbo Pascal nyelven!
ComputerBooks

Egy nagyon népszerű programozási nyelv bemutatása, kezdő és haladó szinten egyaránt. Úgyhogy aki komolyan érdeklődik iránta, az nyugodtan kezdje ezzel a könyvvel, nem fogja megbánni. Külön fejezet foglalkozik az objektum-orientált programozással.



Programozási feladatok és algoritmusok Turbo Pascal nyelven
ComputerBooks

Az előzőt kiegészítendő megjelent külön egy könyv, telis-tele feladatokkal, példákkal. Nemcsak diákok forgathatják haszonnal, hanem mindenki, aki ismerkedik a nyelvvel, annak trükkjeivel.



Objektum-orientált programozás C++ nyelven
ComputerBooks

Borland C++ 5.02. Ismerős valakinek? Nos, akkor ők már valószínűleg tudják, mit jelent az objektum-orientált programozás. Igazából nekik szól ez a könyv, objektumok kezelése, sablonok, animációk készítése.

Photoshop 5, könnyen is lehet

Eredeti cím: Photoshop 5 – Factory **Kiadó:** Panem **Kiadás éve:** 1999
Fordította: Inotai László **Ára:** 1999 Ft



Könnyen is lehet a Photoshopot használni? Hát ez érdekes. Munkám során óhatatlanul előfordul, hogy képet kell adnom egy írás mellé. Addig nincs is gond, amíg csak be kell szkennelni, de amikor már bele is kell javítani a képbe vagy módosítani kell valamelyik jellemzőjét, akkor gyorsan jönnek a problémák.

De itt ez a könyv, ami segít a szerencsétlen felhasználónak mindennapi munkája során. Nekem úgy tűnt, hogy minden fontos információt megtalálhatunk benne, amire szükségünk van. Az operációs rendszer és a program beállításaitól egészen két fej képének kicseréléséig.

Tartalom: 78%
Külalak: 75%
Végítélet: Részletes kézikönyv, végig színes illusztrációkkal. Kezdőknek és haladóknak egyaránt.

Inotai László – Egyszerűen Windows 2000 Professional

Kiadó: Panem **Kiadás éve:** 2000
Ára: 990 Ft

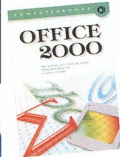


Mint láthatjátok, ez az oldal 2000 jegyében telt meg. Nem volt szándékos, így alakult. A Windows 2000 ugyan később jelent meg, mint az Office 2000, de már így is sok könyv készült hozzá. Ez most az asztali operációs rendszert mutatja be, elsősorban kezdőknek. Az utolsó szó nagyon fontos. Ugyanis témája például a tálca, a Start menü vagy a fájlok és mappák áthelyezése, létrehozása, másolása. Van ugyan külön fejezet a telepítésről és a finomhangolásról, de tapasztalt Windows felhasználók ezekben sem találnak újdonságot.

Tartalom: 58%
Külalak: 39%
Végítélet: Aki kezdőként ezzel az oprendszerrel ismerkedik, az haszonnal forgathatja ezt a könyvet. A többiek keressenek részletesebbet.

Office 2000

Kiadó: ComputerBooks **Kiadás éve:** 2000
Ára: 2990 Ft



Ebben a könyvben megpróbálják egy összetett programcsomag leglényegesebb elemeit bemutatni úgy, hogy azokat használni is tudjuk. A végeredmény nem lehet kétséges. Nem hinném, hogy normálisan lehet írni ezekről a programokról néhány tíz oldalban. Akik megelégszenek az alapfunkciók ismertetésével, nyugodtan vegyék meg, végül is nem olyan drága. Ők megismerkedhetnek a Word, Excel, PowerPoint és Outlook programokkal. Ez utóbbiról szól a legnagyobb fejezet, talán nem véletlenül. Egyik legnagyobb előnye, hogy nem felejtették ki a kifejezetten Office-specifikus eszközöket és a telepítést sem.

Tartalom: 50%
Külalak: 62%
Végítélet: Átfogó írás az Office csomagról. Sajnos kevés, bár a gyári kézikönyvnél több.

Kovalcsik Géza – Excel 2000

Kiadó: ComputerBooks **Kiadás éve:** 2000
Ára: 2990 Ft



Ez a könyv már nemcsak a kezdő felhasználók igényeit elégíti ki, mindenki megtalálja benne a neki szóló fejezetet. Mire jó az Excel? Szinte mindent megcsinálhatunk vele, adatok rendszerezését, feldolgozását. A Word mellett a második legnépszerűbb program, bár az egyszerű felhasználók próbálják a táblázatkezelést is Wordben megoldani. A könyv nagyon részletesen ír mindenről. A táblázatokról (természetesen), a diagramokról, rajzokról, számítási műveletekről. A könyvhöz tartozik egy CD melléklet is, amin a könyvben előforduló feladatok megoldását, illetve megoldásuk leírását találhatjuk.

Tartalom: 80%
Külalak: 60%
Végítélet: Szerintem, ha valahol tanítják az Excel használatát, akkor ezt nyugodtan előírhatják tankönyvnek.

Percek alatt – Microsoft Word 2000

Eredeti cím: Microsoft Word 2000 At a Glance **Kiadó:** Park Kiadó
Kiadás éve: 2000 **Fordította:** Molnár Anikó, Tarján György **Ára:** 4900 Ft



Egy újabb vizuális kézikönyv, ami egy sokkal gyakrabban használt programról szól, a Microsoft legsikeresebb szövegszerkesztőjéről. A könyv rendhagyóan vízszintes elrendezésű, kicsit olyan, mint egy autó kézikönyve, ennek ellenére elég jó.

Ismerkedéssel indít, de utána nem hagy nyugodni bennünket. Olyan komoly feladatokkal is szembe kell néznünk, mint a kiadványszerkesztés vagy a weboldalak készítése. Persze csak akkor, ha akarjuk. Ha nem, akkor keressük ki a nekünk fontos részt. Valószínűleg megtaláljuk, nem kell aggódni emiatt.

Tartalom: 68%
Külalak: 69%
Végítélet: Egy többé-kevésbé részletes vizuális kézikönyv a legnépszerűbb szövegszerkesztőhöz.

László József – Mindenkinek az Internetről

Kiadó: ComputerBooks **Kiadás éve:** 2000
Ára: 1999 Ft



Az internetről már sok könyv megjelent. Elég nehéz választani közülük, ha csak most ismerkedsz vele. Ez a darab kifejezetten azoknak szól, akik még a számítógépet sem nagyon ismerik, de szeretnék az internet lehetőségeit kihasználni.

Sokunknak ez kimerül a webböngészésben és az e-mailezésben. Esetleg FTP. De vajon tisztában vagyunk-e azzal, hogyan is épül fel egy hálózat? Vagy azzal, hogy mi bújik meg egy egyszerű HTML kérés mögött? Vagy azzal, hogyan kell beállítani az e-mailkezelő programunkat? Ezekhez nem kell sok tudás, de azért mégis sikerült egy jól megtermett, 250 oldalas könyvet írni róla.

Tartalom: 88%
Külalak: 64%
Végítélet: Az internet minden szolgáltatását leírja. Sőt, még annál is többet.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

DVD Filmblokk

Ugye milyen jó érzés, ha Te vagy a legmenőbb? Ha a lányok tágra nyílt szemekkel tekintenek Rád, mert Te mindent tudsz a filmekről? Nálunk megtalálod az elkövetkező hónapok legjobb DVD- és mozifilm bemutatóit, s emellett egyéb érdekességekkel is szolgálhatunk. Csak lökd be a lemezt és máris Te vagy a király!

Beköszöntő

A DVD-mellékletről szóló kérdőívünk visszaküldési határideje lejárt, így végre megtudtuk, hogy ti – akik magazinunknak ezt a változatát választottátok – miként is vélekedtek a DVD egészét, de különösen a filmes részt illetően. Az nem okozott meglepetést, hogy úgy általában a programok minden fajtájából többet akartok, de úgy tűnik, hogy néhányan nincsenek tisztában az egész fogalmával, hiszen egyidejűleg a filmes részt is megnövelnék. Az általunk bevezetett újítás kedvező visszhangra talált.
A filmes rész arányát a beküldők 40%-a találta éppen megfelelőnek, 10%-a csökkentené, 50%-a növelné a mennyiségét. Leginkább a DVD-előzetesekre, a videoklipekre és a jövő mozifilmjeire vagytok kíváncsiak.
Úgy tűnik, hogy egyre többen beszélnek idegen nyelveken, vagy éppen fanatikus mozilátogatók vagytok, de 70% nézné meg szinkron és feliratozás nélkül is a traileреket. Ezt a mostani számban meg is tehetitek, hiszen néhány film annyira friss, hogy talán még nem is készült hozzájuk magyar anyag. Ez a néhány eredeti trailer változat talán végre a minőséget firtatókat is megnyugtatja. Ennél eredetibb béta ugyanis nincs. Ez a változat látható a külföldi mozikban is. Amennyiben úgy érzitek, hogy annyival jobb lett a minőség, hogy ez feledteti veletek a magyar hang, illetve szöveg elvesztését – mi készséggel maradunk a vegyes konstrukciónál.

Már a mozikban

U 571 – U 571

Bemutató: szeptember 21.
Forgalmazó: Kinowelt



1942 áprilisában Hitler hadba állítja tengeralattjáróit az Egyesült Államok ellen. A szövetségesek komoly veszteségeket szenvednek el végig a keleti parton, mert az amerikai haditengerészet képtelen feltörni a németek rádiós kódjait.

Egy amerikai tengeralattjáró bemér egy sérült német hajót, és egy alakulatot küld a dekóder megszerzésére. Az akció alatt azonban egy német hajó felrobbantja az amerikai tengeralattjárót. A különítmény a német hajón reked. A víz alatti hajsza során az életben maradáshoz az ellenséges tengeralattjáró üzemeltetéséhez szükséges német feliratokat is meg kell fejteniük.

Hamarosan a mozikban

Final Destination

Bemutató: október 11.
Forgalmazó: Kinowelt



Alex Browningnak a Párizsba tartó 180-as járaton ülve, a felszállás előtti pillanatokban víziója támad, és tisztán lejátszódik előtte, ahogyan a repülőgép felrobban. Pánikba esve próbálja osztálytársait leterelni a repülőről. A teljes káoszt elkerülendő Alexet és hat társát leszállítják a gépről.

A csalódott és dühös csoport elkeseredetten nézi, ahogy a gép felszáll... majd hirtelen hatalmas tűzgolyóvá változva felrobban.

A baleset után nem sokkal különös körülmények között meghal az egyik túlélő, és a furcsa halálesetek ezzel még nem érnek véget. Alex hamarosan ráébred, hogy keresztülhúzták a halál számítását, és ha nem kerülnek lépéselőnybe a végzettel szemben, ők sem kerülhetik el sorsukat.

Én és én meg az Irén – Me, Myself and Irene

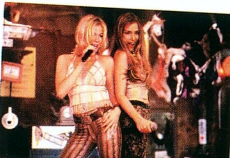
Bemutató: október 5.
Forgalmazó: Intercom



Charlie Baileygates már tizenhét éve szolgál rendőrként, és kiválóan végzi a munkáját. Megnyerő modorú, segítőkész, és szerető apja három fiának. Charlie azonban nagyon beteg: hasadt személyiség, és ha nem szedi rendesen a megfelelő gyógyszert, akkor felülkerekedik benne Hank, a másik énje. Hank mocskosszájú, verekedős, perverz, és iszik, mint a gödény. Szóval semmi, de semmi közös nincsen Charlie-ban és Hankben, kivéve, hogy mind a ketten szerelmesek Irénbe, a szökésben lévő gyönyörű nőbe.

Sakáltanya – Coyote Ugly

Bemutató: október 26.
Forgalmazó: Intercom



Egy énekesnői ambíciókat dédelgető, csinos, vidéki lány New Yorkba utazik, hogy valóra váltsa álmait. A sikerhez vezető út rögös, és valamiből a rezsit is fizetni kell, úgyhogy munkát vállal a Coyote Ugly nevű manhattani kocsmában. Ez a legvadabb hely a környéken, a bárpulton pedig a moziévad legszebb lányai ropják a táncot.

Robbanáspont – Chill Factor

Bemutató: október 12.
Forgalmazó: Intercom



A Csendes-óceán déli részén egy kis trópusi korallzátonyon balul sikerül egy titkos hadikísérlet. Tizennyolcan meghalnak és csupán a formulát kifejlesztő tudós – aki meg akarja védeni a világot saját találmányától – és a bosszúéhes parancsnok marad életben.

Tíz évvel később két kilátástalan jövőjű amatőrre vár a feladat, hogy a kémiai anyagot a tudós által megjelölt biztonságos helyre szállítsák. A halálos vegyszert hidegen kell tartani, amihez kézenfekvő megoldásnak a fagylaltoskocsi tűnik.

De Brynner őrnagy nem azért várt tíz hosszú éven keresztül a megtorlás pillanatára, hogy végül két civil megállítsa.

Űrcowboyok – Space Cowboys

Bemutató: október 19.
Forgalmazó: Intercom



1958-ban az amerikai légierő legjobb pilótáiból alakult a Daedalus-

csoport. A tervek szerint ez az elitcsapat jutott volna fel elsőként a világűrbe. Ám amikor az űrrepülési programot a NASA vette át, félreállították őket, hogy az úttörő vállalkozás dicsőségét egy csimpánz arassa le. A csoport tagjait nyugdíjazták. Négy évtizeddel később meghibásodik az Ikon nevű orosz műhold, és az egész ország kommunikációs rendszere veszélybe kerül. Az egyetlen ember, aki a rendszert megjavíthatná, a régóta nyugdíjazott Frank Corvin (Clint Eastwood). Elérkezett hát a lehetőség, melyre egész életében vágyott... csakhogy nem hajlandó elvállalni a küldetést egykori bajtársai, a Daedalus-csoport nélkül.

Már DVD-n

Pitch Black – 22 évente sötétség

Megjelenés: szeptember
Forgalmazó: Flamex



Egy teherszállító űrhajó kényszerleszállást hajt végre egy ismeretlen bolygón. A negyven utas közül csak néhányan élik túl a landolást – köztük Riddick (Vin Diesel), a kegyetlenségéről ismert életfogytiglanos elítélt. A bolygó első látásra lakatlannak tűnik. A jelek viszont arra utalnak, hogy egy korábbi űrmisszió már felfedezte a bolygót és küldetésük tragikus véget ért. Mindez pontosan 22 évvel ezelőtt történt, amikor a napok együttállása miatt teljes sötétség borult a bolygóra. Ez a természeti jelenség hamarosan bekövetkezik, és a bolygó megelevenedik: ragadozó mutáns lények egész csapata rajzik ki a vulkánszerű kráterek mélyéről és megkezdődik a vadászat. A túlélők kénytelenek a különleges képességekkel rendelkező Riddickre bízni életüket.

Hamarosan DVD-n

Szuper Haver – The Iron Giant

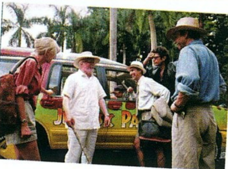
Megjelenés: október 5.
Forgalmazó: Intercom



Hogart 9 éves, élénk fantáziával megáldott kisfiú, aki állandóan idegenek inváziójáról álmodik. Nem csoda, ha megdobban a szíve, amikor azt hallja az egyik helyi halásztól, hogy állítólag egy torony nagyságú robot zuhant a tengerbe. Hogart és egy felnőtt barátja kutatni kezdenek a robot után, és meg is találják...

Jurassic Park

Megjelenés: október 10.
Forgalmazó: Intercom



John Hammond nagytőkés vállalkozó borostyánba kövült DNS egységekből dinoszauruszokat reprodukál, amelyeket egy Costa Rica-i szigeten létrehozott szórakoztató parkba telepít. Azonban az egyik dolgozó egy velociraptor áldozatává válik.
A munkás családja kártérítést, a befektetők pedig ellenőrzést követelnek, így egy szakértői csapat utazik a helyszínre.

Ám a Jurassic Park rendszerei még annak megnyitása előtt felmondják a szolgálatot, és a dinoszauruszok kiszabadulnak. A helyszínen tartózkodó tudósoknak így más feladattal kell szembenézniük: el kellett őket pusztítani, a szigetet pedig le kellett zárni a nyilvánosság elől.

Lost World – Elveszett világ

Megjelenés: október 10.
Forgalmazó: Intercom



A Michael Crichton regényén alapuló történet négy évvel a Jurassic Park katasztrófája után folytatódik. Vannak még túlélők a Sornán, azon a második szigeten, ahol a B helyszín fedőnevű ősállatkészítő telepet egy hurrikán lerombolta, és a lények elszabadultak, csak a természet törvényei szabályozzák őket. A szörnyű titkot John Hammondon kívül eddig senki sem ismerte... Egészen addig, míg egy hajóturán lévő brit család véletlenül ki nem köt a szigeten.

Toy Story 2. – Játékháború

Megjelenés: október 10.
Forgalmazó: Intercom



A történet Woody kiszabadítása körül bonyolódik, akit egy gonosz játékgyűjtő kaparintott meg. Barátai, a játékok Buzz Lightyear vezetésével mentőexpedíciót indítanak a nagyváros forgatagában, hogy hajmeresztő kalandok után rátaláljanak hősünkre. Csakhogy közben Woody megtalálja családját, Buzz édesapját, és a hazamenetel már nem is olyan egyértelmű és egyszerű kérdés. Elvégre Andy, a kisfiú lassan felnő, és akkor a játékokra a sötét pince vagy a szeméttelep vár. A játékok nagy kérdés előtt állnak: fogja-e valaki őket mindig úgy szeretni, mint ahogy egy kisgyerek?

Erin Bronkovich – Zűrös természet

Megjelenés: október 31.
Forgalmazó: Intercom



A pénz, állás és kilátások nélküli, háromgyerekes, kétszer elvált Erin (Julia Roberts) élete nem sok jóval kecsegtet. Egy autóbalesetet követően helyzete tovább romlik: ugyan nem ő a hibás, ügyvédje, Ed Masry (Albert Finney) mégsem tud számára kártérítést kieszközölni.

Ed alkalmazza őt az irodájában, és Erin egy nap véletlenül ráakad néhány, telekkönyvi iratok közé helyezett orvosi leletre.

Nyomozása eredményeként Eddel karöltve megnyerik a súlyos betegségeket okozó óriáscég elleni pert, amely során az USA történetének addigi legnagyobb anyagi kárpótlását, 333 millió dollárt fizetnek ki.

Videoklip

Roy és Ádám: Feketén a hófehér
Kiadó: BMG



Royék Pély Barnabással, alias Barnie-val, a United együttes énekesével közösen adják elő ezt a nótát. A hangulatos klip forgatására a mediterrán Dél-Spanyolországban került sor. Az utcazenélős, éjszakai forgataggal fűszerezett film elkészítése közben jól szórakoztak a fiúk, legalábbis a felvételek ezt mutatják.

A hónap reklámfilmje

Heineken:
Menteni a menthetőt

A cég nem is egy vadonatúj reklámfilmmel rukkolt elő így a nyár végén, de nekünk ez a változat nyerte el leginkább a tetszésünket.

Nyertél?

Ne feledkezzünk meg a nyertesekről sem. A következő öt olvasónkat lepjük meg a Netpiac jóvoltából egy-egy DVD filmmel.

Bátori Péter Budapest
Jenei Róbert Szeged
Kemendy Judit Veszprém
Czulinka Gergely Budapest
Petrovics Péter Budapest

Gratulálunk!

Install

PRO dj


Már néhány dallamból összeállíthatsz egyszerű dalokat, vagy a családot őrületbe kergető funkyt.

Unod a diszkót? Akkor képezd ki magad dj-vé a Mindscape *PRO dj* programjával.

MINT AZT MINDANNYIAN JÓL tudjuk, a brit zene minősége nem a legjobb, sőt a kilátások sem valami fényesek. Mit lehet akkor tenni?

Nos, a *PCF* elkötelezett csapata úgy döntött, hogy ezt nem hagyhatjuk ennyiben: a Mindscape *PRO dj* programjának átadásával most olyan lehetőséget kínálunk, amelyre mindig vágytál. Igazán remek.

A *PRO dj* telepítését a szokásos módon kell elvégezni, de ne feledkezz meg az összes hangminta telepítéséről sem, hiszen ebben az esetben nem lesz mit mixelned. Ha kész vagy a telepítéssel, máris kezdődhet a dizsi.

A képernyő bal oldalán lévő ablakban látható fa tartalmazza az összes felhasználható dalt és zenei motívumot. Kattints a **Sample** (minta) fejlécére, hogy hozzáférhess a mintákhoz. Ha itt bármelyik mintára rákattintasz, egy demó automatikusan elkezdi lejátszani a számot.

Ha tetszik a zene, egyszerűen húzd át a táblázatba. Nyilvánvaló, hogy egy minta kevés az üdvösséghez, ezért a táblázatban annyi sor áll a rendelkezésedre, amennyire csak szükséged van. Ezeket a sávokat a mintákon kívül akár CD-ről, akár saját alkotásaiddal is feltöltheted.

Ezen túlmenően AVI fájlokat is importálhatsz. Ehhez a képernyő jobb felső sarkában lévő kis kapcsolót kell átállítanod, és máris videó üzemmódban vagy. Kattints a jobb gombbal a képernyőre, majd válaszd ki a megfelelő videót.

Ha egy zenei motívumot hosszabban szeretnél játszani, nyújtsd meg a táblázatban a hagyományos módon, és addig fog ismétlődni, ameddig csak akarod. Egy minta átmásolása sem bonyolult: az [alt] gomb lenyomása közben húzd át a mintát a kívánt új helyére. A táblázatban lévő mintákat tetszés szerint lehet áthelyezni, megnyújtani vagy módosítani. A nem megfelelőnek ítélt mintákat a képernyő aljára való lehúzással lehet eltüntetni.

A kompozíciót a munka bármelyik fázisában lejátszhatod a képernyő tetején lévő szokásos gombok használatával. Ha megszállt az ihlet, még saját motívumokat is gyárthatsz a pompás **Recording Box** segítségével, aminek a kezelése magától értetődő.

Mindössze ennyi az egész. Egyszerűen töltsd le a *PRO dj*-t, mixelj valami izgatót, és máris kezdődhet a buli. Vagy valami más. PCF


A vadiúj zenei összeállításod hallgatása közben AVI videót nézhetsz.


Tátva marad a többiek szája, amikor bemutatod legjobb szerzeményeidet.

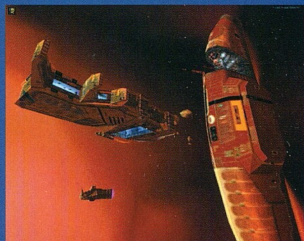
Ⓕ Mindscape
Ⓘ www.mindscape.com
Ha csak úgy: P166, 16Mb

Homeworld: Raider Retreat

A Relic fejlesztői hatalmasat alkottak ebben a valós idejű űrstratégiai játékban. Eme programban olyan grafikai megvalósítást sikerült alkotniuk, hogy mindenkinek padlót fog az álla, miután egy pillantást vet rá. Megkockáztathatjuk azt is, hogy szebb, mint az *X-Wing Alliance*. A készítők megtartották a stílus jellemzőit. Megmaradt a fejlesztéshez, fejlődéshez szükséges alapanyagok gyűjtése mellett az egységek építése és azok formációkban történő hadba küldése. A sok újítás közül a legfontosabb a tapasztalati pontok megjelenése. A hajóink harcról harcra a szemünk láttára fejlődnek, majd válnak tökéletes veterán harcosokká. A küldetések végén az egységek nem vesznek el, hanem a későbbiekben is rendelkezésünkre állnak, így alakítva ki a kedvenc flottánkat. A csaták 3D-ben játszódnak, ezért az ellent bármilyen irányból likvidálhatjuk. A taktikai tényezőket alaposan befolyásolhatja az is, hogy minden hajónak külön-külön beállítható a tűzerő és fordulási sebesség mértéke. Ezzel a készítők elérték azt, hogy a játékban ne találkozzunk két egyforma egységgel. Az irányítás is végtelenül egyszerű, a jól bevált point and click módszerrel könnyedén elboldogulunk majd. A programban található még egy tutorial rész is, ahol gyorsan elsajátíthatjuk a hajók hadba küldését. Sokakban felmerülhet a kérdés: „De milyen gépen fog ez játszható sebességgel futni?". Jogosan, ám elég a programnak egy PII 233, 32Mb RAM-os gép. Akinek D3D, vagy Glide-ot támogató videokártyája van, az maximális grafikai effektusokkal játszhat a játékkal. Irányítási és grafikai újításai mellett végre olyan kerettörténettel látták el a programot, amely manapság olyan ritka, mint a fehér holló.

A *Raider Retreat* tartalmaz egy új küldetést is a 4 eredeti mellett, és a már említett gyakorló, tanító missziót. Természetesen ehhez még hozzátartozik a helyi hálózati játék lehetősége is.

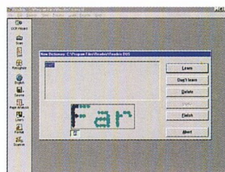

Látványos űrcsaták. Hódítsd meg a galaxist!

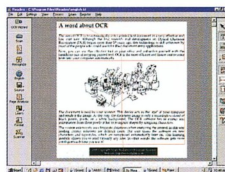

Nincs esély az ellenséges flotta ellen. Űrnyúlcipőt fel!

Ⓕ Sierra
Ⓘ www. sierra.com
Ha csak úgy: PII 233, 32Mb, 300Mb HDD

ReadIris 4.17

A *ReadIris* mágikus varázserejével kezelt nyomtatott szövegek szerkeszthető dokumentumokká válnak.


A *ReadIris 4.17* lehetőséget ad a fel nem ismert szavak megadására.

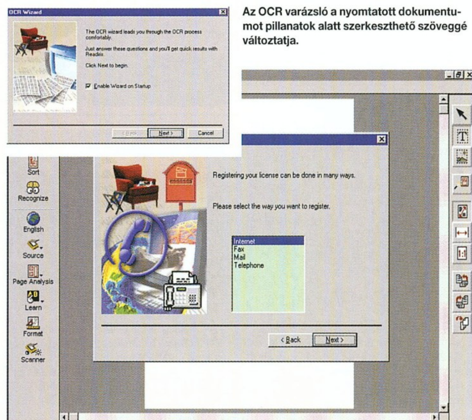

Hát nem egyszerűbb, mintha mindent neked kellene begépelned?

Egy nyomtatott szöveg begépelése közben értjük csak meg igazán az optikai karakterfelismerés (optical character recognition: OCR) jelentőségét. Ha van egy szkennered, akkor minden gond nélkül megoldható, hogy a gép dolgozzon helyetted.

Ha tetszik az ötlet, akkor nagyon elégedett lehetsz az e havi CD- illetve DVD-mellékleten található *ReadIris 4.17* program teljes változatával.

Miután megtaláltad a *ReadIris*-t a *PC Format* menüjében, a telepítés előtt el kell döntened, hogy a 4.17-es teljes változatot, vagy a 30 napos 6. változatot szeretnéd-e. Mindenesetre a 6. változat extra szolgáltatásait csak a 4. változat megismerése után tudod csak igazán értékelni.

A *ReadIris* használatával az élet roppant egyszerű. Teljesen automatikus működésének köszönhetően a szereped pusztán egyetlen kattintásra korlátozódik: ezzel kell elindítanod a szkennelést, majd a végén .rtf (Rich Text File) formátumban el kell mentened a dokumentumot. Minden, ami eközben történik, a *ReadIris* dolga. A sokféle kapcsolódási lehetőségnek köszönhetően az OCR funkciót kedvenc Windows alkalmazásodból is futtathatod. Ha már letöltötted a *ReadIris*-t, elindul az OCR varázsló, ami lépésről lépésre végigvezet a tennivalókon. Csak azt kell megadnod, hogy szkennerről vagy image fájlról akarsz dolgozni.



Az OCR varázsló a nyomtatott dokumentumot pillanatok alatt szerkeszthető szöveggé változtatja.

A *ReadIris 4* regisztrációját elvégezheted az interneten, faxon, levélben vagy telefonon.

A *ReadIris* 52 nyelvet támogat: az összes amerikai és európai nyelvet, beleértve a közép-európai nyelveket, a görögöt és a cirill betűs írásokat (elsősorban az orosz és a bolgárt). A *ReadIris* kevert szöveget is képes értelmezni, például felismeri a görög vagy cirill dokumentumokban szereplő „nyugati" szavakat.

A 4.17 változat első használatakor meg kell adnod a sorozatszámot, hogy a program egy hónapon túl is zökkenőmentesen üzemeljen. A sorozatszám megszerzéséhez regisztráltatnod kell magadat, de ne aggódj: ez teljesen ingyenes, csak néhány adatot kell megadnod, és a *ReadIris 4.17* örökre a tiéd lesz. A regisztrációt elvégezheted faxon, telefonon, levélben vagy az interneten keresztül.

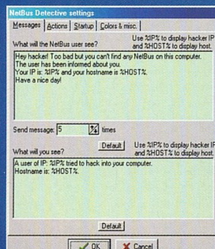
Az internetes regisztráció a legegyszerűbb. Ki kell választanod a regisztrációs opciót a főmenüből, mire megjelenik a regisztrációs varázsló. Ezután kiválasztod a neked legjobban megfelelő regisztrációs változatot. Ha a netes változat mellett döntöttél, akkor 1 munkanapon belül e-mailben megkapod a szoftverkulcsot, míg a postai út nyilvánvalóan hosszabb időt vesz igénybe.

Amint már említettük, a *ReadIris*-t be lehet építeni a *Microsoft Word*-be vagy az *Excel*-be. Ehhez be kell hívni a *Word*-öt vagy az *Excel*-t, és meg kell nyitni a CONWRD97.DOT vagy a CONX97.XLS nevű fájlt. Ezek a fájlok a C:\Readiris folderben találhatók. Hozz létre egy új fájlt, és ezután a File menüben megjelenik a Scan Text nevű új parancs. Elég egyszerű, nem? **PCF**

Ⓕ Transform
Ⓘ www.irislink.com
Ha csak úgy: 486, 16Mb, Win 9x/NT/2000

Anti-Hacker Toolkit

Hajdanában nem kellett tartani a hackerek támadásaitól, legfeljebb az unatkozó operátorok piszkálhattak hozzá az ősrégi óriásgépek programjaihoz.



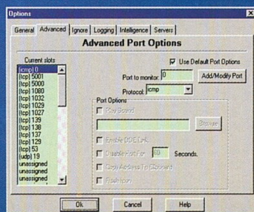
Van valami üzeneted a *NetBus* számára?

Azok az idők azonban elmúltak. Ma már mindenki mindenkivel össze van kötve, és ez azt jelenti, hogy a hackerek is jóval többen vannak, és a PC-k is sokkal sebezhetőbbek. A tied is, és mindenkié. De sebaj, összeállítottunk egy olyan programokból álló csomagot, amellyel biztonságosabb lesz a PC-d. A *HackSpy* a hackereket leplezi le, míg a *RedHand* a gépeden történő illetéktelen beavatkozásokra figyelmeztet. Rossz hír, ha ezt a főnököd telepíti, jó hír, ha úgy gondolod, valaki más piszkálja a te gépedet.

A sokoldalú PC magazin PC Format EXKLUZÍV!

A Steven Spielberg 1980-ban készült nagysikerű filmje nyomán merészen elnevezett *ET* ugyanazt teszi, mint filmbeli névrokona: hazatelefonál. Ami akkor vezet eredményre, ha a PC-det éppen ellopták, és a féleszű tolvaj mindjárt rá is köti a modemre. Ne verjen ki a víz, ha az Access Denied felirat jelenik meg a gép képernyőjén, amikor legközelebb bekapcsolod a PC-det. Jól jegyezd meg – a legjobb, ha rögtön le is írod – a 'root' és az 'admin' szavakat, mert mielőtt megváltoztatnád a felhasználói nevedet és jelszavadat, ezeket kell használnod. A *NetBus Detective* gondosan figyeli, hogy próbálkozik-e valaki a rendszereden, és ha igen, egy szívhez szóló üzenetet küld vissza neki. Jó lenne látni az arcát, amikor elolvassa.

A *Microsoft Office* egy általános egyedi azonosítót tartalmaz (GUID: Globally Unique Identifier). Ez az azonosító minden gép esetén más, így minden dokumentum szerzője kinyomozható utólag is. A *Guideon* lehetőséget nyújt arra, hogy az azonosítókat eltávolítsd a fájlokból anélkül, hogy az adatfájlok megsérülnének. Ha valami gerinctelen féreg megpróbálkozna behatolni a gépedbe, a *NukeNabber* segítségével az ISP alapján kinyomozható a kiléte.



A *NukeNabber* állandóan ellenőrzi a portokat a támadások elkerülése végett.

Mediator 4

PCFormat A sokoldalú PC magazin
Teljes verzió!

Megunva a sok irodai panaszkodást és vitát, a *PCF* ezt a csomagot választotta ki. Azóta a szerkesztőségben mindenki prezentációt készít.



Még csak teljes prezentációt sem kell készítened. Néhány szövegdoboz, a sorrend megadása, s már kész is az alapváltozat.

Volt már úgy, hogy nem sikerült a HTML programod? Netán a Visual C++ egy kicsit meghaladja felfogóképességedet? Igen? Ebben az esetben egy adag *Mediator*-t javaslunk. Ez a program a multimédiás prezentációk készítésének gyors és egyszerű eszköze. Akár interaktív önéletrajz, kedvenc együttesed számainak összevágása vagy csak egy egyszerű szöveg szerkesztése legyen a feladat, mindez nem kerül több fáradságba, mintha a TV előtt szunyókálnál.

Tehát hogyan is kell hozzákezdeni? Az alkotás kezdetén csak egy üres képernyő mered rád. Ez minden munka alapja. Kreativitásodat minimális erőkifejtéssel tudod majd profi módon kinéző mesterművé varázsolni. A *Mediator* rendszerének alapját az oldalak képezik, minden oldal a dokumentumod egy-egy önálló részét alkotja. Az oldalakat aztán gombokkal, vagy hiperlinkekkel kapcsolhatod össze, majd képekkel veheted körbe, például bámulatba ejtve kutyátokat a vakbélműtéted részleteivel.

Miközben mindez elképesztően egyszerű, a *Mediator* egy sor fejlett szolgáltatást is felvonultat. Bemásolhatsz animációkat, az oldalak váltását trükkös áttűnésekkel oldhatod meg, beágyazhatsz videókat: a végére teljesen profi multimédiás szakértő leszel. Egy kis pepecseléssel még azt is elérheted, hogy az összeállításod fényét egy gondosan megtervezett bemutató is emelje, miközben a kurzor az adott témára mutat.

Természetesen, ha van egy kis művészi hajlamod, egészen radikális dolgokat is készíthetsz. A beépített grafikus eszközök ugyan nem túlságosan bőségesek, de ha a *Mediator*-t például a *Paint Shop Pro* alkalmazásokkal együtt használod, akkor még arra is jó esélyed van, hogy művedet a Nemzeti Galériában fogják kiállítani.

Bemásolhatsz animációkat, az oldalak váltását trükkös áttűnésekkel oldhatod meg, beágyazhatsz videókat: a végére teljesen profi multimédiás szakértő leszel.

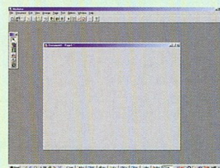
Ha egyszer ráéreztél a *Mediator* lényegére, akkor már mindent meg tudsz vele csinálni. Használata egészen egyszerű, nem okoz semmi gondot. Ennek ellenére, ha jobban érdekel a dolog, feltétlenül olvasd el a hat lépésben összefoglalt ismertetőnket, és pontosan kövesd a megadott utasításokat. PCF

Ⓕ Matchware
Ⓘ www.matchware.com
Ha csak úgy: 486, 16Mb

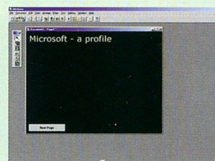
Meditáció hat lépésben

A prezentáció összeállítása nem mindig olyan egyszerű, mint például az objektumok betöltése az oldalakra. Bizony, ez sokszor jóval bonyolultabb lehet, mint az alapprogramokban, például a Notepadben vagy HTML-ben lévő objektumok kezelése.

Így aztán a *Mediator 4* üdítőleg hat a korábbi változatok között. Az alapfogásokat gyorsan elsajátíthatod (a többi már magától megy, mint a...), ha – mint ahogyan azt melegen ajánljuk – követed a hat lépésből álló rövid bemutatónkat. Egyszer még hálás leszel ezért.



① Az üres képernyőből még bármi lehet. Fröccsents némi festéket rá a Page **menüben található** Color **utasítással, és kezdj el szöveget írni. Használd a bal oldali eszközsort. Ha már megbízhatóan elsajátítottad a szövegdobozok kezelését, továbbléphetsz.**



② Mindegyik oldalhoz egy objektumot kell hozzárendelni. Ez lehet egy kép vagy valamilyen szöveg. A gombok teljesen egyértelműek. Kattints a gomb ikonra, és helyezz el egy új gombot az oldalon. Jobb kattintással a Properties **utasítással nevezd el.**

MusicMatch

A *MusicMatch* mindazt nyújtja a kezdő MP3 rajongóknak, amire csak szükségük lehet. Meghallgathatod, felveheted, sőt CD-re is írhatod MP3 fájljaidat, és mindezt egyetlen program segítségével. A *MusicMatch* először megkeresi a merevlemezeden található összes MP3 fájlt, majd készít belőlük egy zenei alkönyvtárat. Ebből a könyvtárból később kedvedre válogathatsz. Nekünk nagyon tetszett az Auto DJ szolgáltatás, amely megadott kritériumok alapján állította össze a számokat, amelyeket tetszés szerint lehet lejátszani.

A *MusicMatch*-et CD-k lejátszására is használhatod. Kattints a Playlistben található Open utasításra, majd egyszerűen válaszd ki a CD lejátszót. MP3-as fájlok felvételénél választhatod akár a 128Kbps-ot, akár a 160Kbps-ot, mindkettő CD minőségű hangzást eredményez. A *MusicMatch* e változata korlátlan lehetőségeket nyújt mind CD-n, mind DVD-n, de ha mégis többre vágysz, letöltheted a *MusicMatch* fejlettebb változatát a fejlesztő honlapjáról. Ez még többet kínál, mint például gyorsabb CD kezelést, továbbfejlesztett grafikus equalizert és nyomtatási funkciókat.



Tölts le a netről remek megjelenítéseket a *MusicMatch*-hez.

Ⓕ MusicMatch
Ⓘ www.musicmatch.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, *MS Media Player 6.4*

PhotoObjects

Ki mondta, hogy egy képgyűjteménynek unalmasnak és elcsépeltnek kell lennie? A *PhotoObjects* segítségével olyan egyszerűen készíthetsz fotó minőségű montázsokat, hogy sosem fogod visszasírni azokat a megunt szörnyű karikatúrákat. Az e havi DVD mellékletünkön több mint 90 képet gyűjtöttünk össze a *Hemera PhotoObjects* kimeríthetetlen kínálatából, a konyhai és kerti eszközök témakörében.

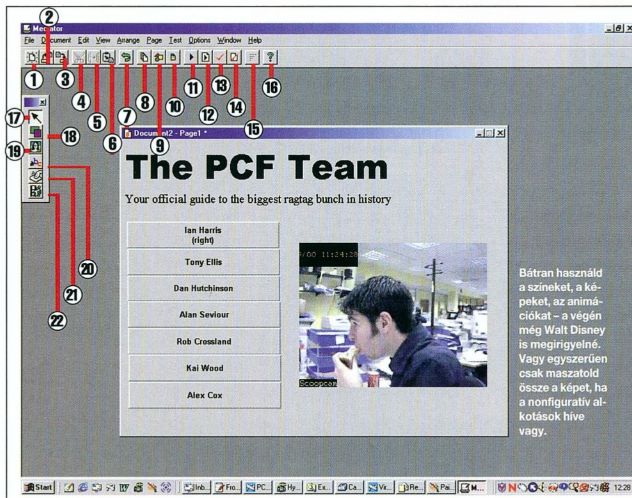
A fotó objektumok kezelése roppant egyszerű – mindössze kétszer kell rákattintani a fotóböngészőben kiválasztott példányra, majd meg kell adni a felhasználás kívánt módját. Ezután már csak a méret és a háttér színének meghatározása van hátra. Kattints a Copy to clipboard gombra (Másolás a vágólapra), majd az Edit (Szerkesztés) menüben lévő Paste (Beillesztés) gomb segítségével, vagy a [Ctrl] + [V] billentyűk megnyomásával helyezd el a képet a dokumentumodban.

A *PhotoObjects* gyűjteményünk tartalmaz néhány PhotoFontot is. Gépeld be a kívánt szöveget, majd kattints a megfelelő stílusra kétszer, és a *PhotoObjects* máris gyönyörű fontokká változtatja a betűidet.



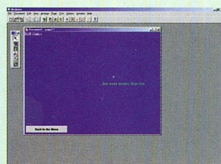
Ez egy teáskanna. Nem, ez egy alma. Nem, ez mégis egy teáskanna. Lehet tippelni.

Ⓕ Hemera Technologies
Ⓘ www.hemera.com
Ha csak úgy: Windows 9x

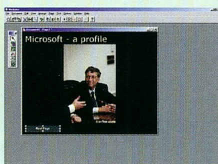


Bátran használd a színeket, a képeket, az animációkat – a végén még Walt Disney is megirigyelné. Vagy egyszerűen csak maszatold össze a képet, ha a nonfiguratív alkotások híve vagy.

1	Új dokumentum
2	Dokumentum megnyitása
3	Dokumentum mentése
4	Kivágás
5	Másolás
6	Beillesztés
7	Visszavonás
8	Oldalak felsorolása
9	Objektumok felsorolása
10	Szín
11	Prezentáció futtatása
12	Aktuális oldal futtatása
13	Dokumentum ellenőrzése
14	Oldal ellenőrzése
15	Rács
16	Tartalom
17	Objektum kiválasztása
18	Téglalap rajzolása
19	Kép beillesztése
20	Szöveg beillesztése
21	Gomb
22	Videó



③ Most egy új oldalt kell létrehoznod. Válaszd a Page menüből a New parancsot, és nevezd el 2. oldalnak vagy valami hasonlónak. Ismételd meg az 1. oldalon elvégzett műveleteket. Színezd ki, adj hozzá némi szöveget, és már kész is a kétoldalas alkotás.



④ Itt az ideje, hogy a képekkel is kezdjünk valamit. Menj az első oldalra az [F8]-cal, majd válaszd ki az oldalak listájáról. Most nyomd meg a kép ikont (a kis Mona Lisát), majd tölts be a merevlemezedről egy képet. Ezután méretezd át, ahogy tetszik.



⑤ Az oldalak közötti átmenetben remekel a *Mediator*. Jobb kattintás az egyik oldalra, és válaszd az Events pontot. Húzd az ikont az adott ablak oldala és teteje mentén az üres helyig, hogy valamilyen trükkös hatást állíts be.



⑥ Egészítsd még ki, ha akarod, és a jól végzett munka tudatával fejezd be a műved. Mentsd el .exe fájlként ezt a kis multimédiás szösszenetet, másold át lemezre, és osztogasd a barátaid között, bizonyítva, hogy milyen jó fej vagy.

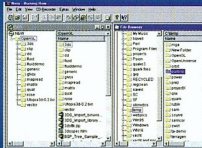
Nero: Burning ROM

CSAK DVD-N

Látod, hogy mire vetemedtek? Ezt a CD-ROM kezelő programot egy rossz szóvicc alapján keresztelték el, és mi mégis sokra tartjuk. Tetszett a program flexibilitása és egyszerű használata is, és emiatt került rá a demó változata az e havi diszkünkre. Ha ki szeretnéd próbálni a *Nero*-t, hogy lásd, mit tud, itt a remek alkalom.

Hogy a program használata mennyire lesz egyszerű, az attól függ, hogy mit forgatsz a fejedben. Ha csak egy CD-t akarsz lemásolni (természetesen archiválás céljából), akkor a Wizard (varázsló) a teljes folyamaton néhány lépésben végigvezet. Ha ennél kicsit többre gondoltál, úgy a *Nero* több bizgentyűt és beállítási lehetőséget tartalmaz, mint a NASA irányítóközpontja. A bootolható, a felosztott és a video CD-ktől az audio CD-kig minden elképzelésedet megvalósíthatod.

Először azonban nézz szét a hálón bővebb információért, hacsak nem akarsz szilikon söralátéteket gyártani.



Ha Néró már használhatta volna ezt a remek programot, nem lett volna fáklyákra szüksége.

Ⓕ Ahead Software
Ⓘ www.ahead.de
Ha csak úgy: P100, 16Mb





HOPKINS FBI

„Ha Tarantino játékkészítésre adná a fejét, ez lenne a végeredmény..."

PC Format Teljes verzió!

HA TARANTINO JÁTÉKKÉSZÍTÉSRE adná a fejét, ez lenne a végeredmény... És ez a mondat nem tréfadolog, a kiadó, a KULT ezzel jellemezte tömören a *Hopkins FBI*-t, és az animációk láttán, az aláfestő zene hallatán ezzel egyet kell értenünk – vége a cuki rajzfilmeknek, ez itt fröcsög és robban kegyetlenül.

A történet szerint Hopkins FBI ügynököt irányítjuk ebben a hagyományos point and click, azaz „mutass rá és kattints" kalandjátékban. A kezdetek kezdetén, 1984-ben egy bűnszövetkezet azt állította, hogy birtokába jutott veszedelmes atomfegyvereknek, és boldogan fel is használja őket az USA egyik nagyvárosában, ha a kormány nem teljesíti követeléseit. Miután a vezetők mereven elzárkóztak a fizetéstől, jött a meglepi, a rosszfiúk felrobbantottak két bombát Kalifornia egén, 50 000 ember halálát okozva. Az évszázad legintenzívebb nyomozása vette kezdetét, melynek végén 1986-ban a banda vezetője, Bernie Berckson az FBI kezére került, egy bizonyos Hopkins ügynök tevékenységének hála.



Kemény világ ez, ahol rengeteg csempészáru vár berakodásra.

Vége a cuki rajzfilmeknek, ez itt fröcsög és robban.

1987-ben hozták meg Bernie fiú halálos ítéletét, de a végrehajtáskor kis gikszer is támadt: hiába sütötték ki kétszer is a villamosszéket az első számú közellenség alatt, rövid áramkimaradás során misztikus körülmények között elszökött a börtönből. Azóta Bernie Bercksonnak nyoma veszett – te alakítod majd Hopkinst, egy új ügy kezdetén.

A játék telepítésekor el kell döntened, hogy Minimális (20Mb), Normál (40Mb) vagy Komplett (90Mb) installt szeretnél-e végezni, majd lehetőséged lesz megadni a telepítési útvonalat. Ezután el lehet mókázni a különböző opciókkal is, de ezek alapértelmezett állapotban is rendben vannak, akkor kell változtatnod rajtuk, ha a gép nehezen birkózik meg a játékkal, akadoznak az animációk, vagy ki szeretnéd kapcsolni a zenét, hangeffekteket vagy beszédet.

Indítás után első lépésben ismerkedj meg az irányítással: az egér bal gombja aktiválja a kurzor alatt kiírt cselekvést azon a tárgyon, amire a kurzor éppen mutat. Tehát ha a nyíl alatt a LOOK szerepel, és a kurzor az asztal fölött van, a bal gombra FBI ügynökünk rövid leírásban közli, mit látott a nevezetes bútordarabon. Az egyes cselekvések között a jobb gombbal válthatunk, egy szekrény esetében például így lépdelhetünk a GO, LOOK, OPEN, SEARCH parancsok között. Hogyha az egér nincs konkrét tárgyon, Hopkins odasétál majd az aktuális kurzorpozícióhoz. Egyes helyszínek nagyobbak, mint ami a képernyőn egyszerre elfér, ilyenkor az egér mozgatásakor görgetődik majd a háttér is.

A parancsok kiadásán kívül tárgyak felvételére és használatára is lehetőség van. A tárgylista a képernyő bal felső sarkába mozgatott kurzor esetén jelenik meg, az ilyenkor látható zsebre kattintva. Itt szerepelnek mindazon tárgyak, amelyeket eddig felvettünk valahol. Ha használni szeretnénk valamelyiket, álljunk rá a kurzorral, majd keressük meg a TAKE parancsot, és hagyjuk el a tárgylistát. A képernyőn kiválasztva azt a pontot, ahol a tárgyat használni szeretnénk, válogassunk addig a parancsok között, míg a tárgylistáról begyűjtött tárgy meg nem jelenik itt. Ugyanígy járjunk el akkor is, ha egy felvett tárgyat szeretnénk egy másikkal használni, amelyik a tárgylistában található.

Az aktuális állást el is menthetjük, erre a tárgylista alján látható Save gomb ad lehetőséget; itt találjuk a Betöltés és Kilépés parancsokat is.



Ez az ember nemsokára nagy fájdalmat fog érezni – fájlalja majd, hogy kiürült a tár.

Végül egy kis segítség a játék kezdetéhez: a bevezető után Hopkins lakásában vagyunk, itt meg kell keresni egy revolvert, az autó kulcsait és egy csavarhúzót. Ezután az Exit-re kattintva kisétálhatunk az utcára, ahol érdemes elbeszélgetni az újságot olvasó férfival és a fiatal nővel. Ezután beszállhatunk az autóba, ahol utolér Johana, egy FBI diszpécser hívása, mely szerint a központi bankban épp rablás történik, ki kell vizsgálni az ügyet. A helyszínen át kell jutni a rendőrökön az igazolvány meglobogtatásával, majd beszélni Anderson őrmesterrel. Itt kiderül, hogy a bankban két rosszfiú vert tanyát, túszokat szedtek (akik közül néhány már nem él) és egy bombával is emelték a bank belsőépítészeti értékeit... PCF

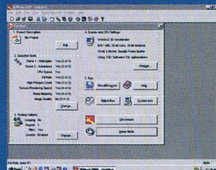
Ⓕ KULT
Ha csak úgy: P133, 16Mb, 2Mb SVGA, 20Mb szabad hely a merevlemezen, Win95

A DVD-mellékleten még:

3DMark 2000 v1.1

Ha egy igazán jó tesztprogrammal szeretnéd lemérni a számítógéped teljesítményét, akkor ez a program számodra a legjobb választás.

Számtalan beállítás közül választhatunk, például a felbontásokat is konfigurálhatjuk. A benchmark rész mellett van egy demo mode funkció is, aminek elindítása után a készítők által összeállított animációáradatot követhetjük nyomon a szemünkkel. Igazán fantasztikus a látvány, nekem elhihetitek.

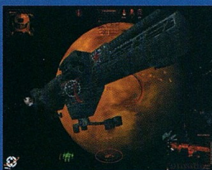


Gépteszt felsőfokon. A *3DMark* jó segítség.

StarLancer

A Microsoft új játékát Erin és Chris Roberts készítették, akik a jól ismert *Wing Commander*-t és *Privateer*-t is elkövették. A játék kerete egy jövőbeli űrháború, amely ötvözi az FPS-t, a drámai intrikát, a légicsatákat.

Sajnos a pörgő akció mellett nincs ideje a pilótának a csodálatos grafikában gyönyörködni, pedig megérné. PII 300, 96Mb RAM-os, Voodoo2-vel ellátott gépünkön gyönyörűen futott, maximális részletességgel. Ha szeretnél részt venni az akcióban, telepítsd a programot és indulj az űrcsatába.



A grafika cool, de nincs időnk gyönyörködni.

Red Alert 2 Trailer

Mindenki játszott az előző részekkel, mindenki várta az újabb verziókat. És most végre megint eljött és hetekig a monitor elé szegez minket a Westwood Studios legújabb produkciója, a *Red Alert 2*. Ez az epizód még látványosabb, még mozgalmasabb, mint valaha.

Star Trek: New World

A *Star Trek*-fanatikusok számára kihagyhatatlan ez a játék. Ebben a valós idejű stratégiában a megszokott műveleteket kell elvégeznünk: bázisépítés, erőforrások bányászata, csatázás és a küldetések sikeres teljesítése. A demóban a Szövetség oldalán léphetünk hadba a romulánok, klingonok és más idegen fajok ellen.

A DVD-mellékleten megtalálhatjátok a *Star Trek: Elite Force* nevű first person shootert is, ami új távlatokat nyit meg a fanatikusok előtt. Mindkettő kitűnő alkotás a maga nemében.

Who Wants To Be A Millionaire?

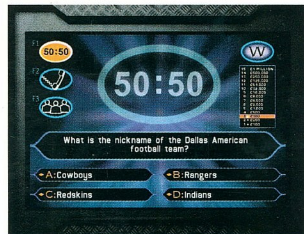
Már az 500 000 fontos kérdésnél tartasz, és éppen most használtad fel az utolsó mentőkérdést, amikor Chris Tarrant tömzsi mutatóujját az ajkához emeli, és megkérdezi, hogy mi a neved. De te nem emlékszel rá...

PC Format EXKLUZÍV!

Az utolsó kérdés, hogy biztos vagy-e abban. Micsoda furfang! Ki ne álmodott volna Tarrant legkomolyabb ütéseinek játszi visszaveréséről? Vagy hogy idegtépő tekintetével szembeszállva ezt felelhetné: „Persze, hogy biztos vagyok benne!" Ki nem álmodott arról, hogy meghódítja a show világát, és egy hirtelen mozdulattal kicsavarja az egy-két millió fontos csekket Tarrant erős markából?

Mindenkit elbűvöl a *Who Wants To Be A Millionaire?* c. műsor. Egyszerűen azért, mert ez az egyetlen nézhető kvízműsor az angol TV-ben. Kivétel nélkül. Ócsárolhatod Tarrantot, és kigúnyolhatod a 100 fontos kérdést, ahogy tetszik, de valld be, hogy tetszik a műsor. És akár hiszed, akár nem, hamarosan rajongója leszel a játéknak is. Egy exkluzív demónk van számodra, itt lapul a dobozban, így ha eddig még ellen tudtál neki állni, a cikk elolvasása után legelőször ezt próbáld ki.

A játék mindazokat az ismérveket felvonultatja, amelytől a tévés játék nézhető, és az Eidos megígérte, hogy amikor leülsz a géphez játszani, pont úgy fogod magad érezni, mintha a kvízjáték résztvevője lennél. És tudod, mit? Igaza lett! Tarrant hangjától kezdve minden, ami a gépedben megszólal, olyan élményt idéz, mintha a tévéstúdióban lennél. A program pontosan követi a show felépítését. Könnyű kérdésekkel indítasz kacsaúsztatókról és a Spice Girls tagjairól, de hamarosan egyre feljebb haladsz a létrán, és elérkezel a valódi fogas kérdésekhez, ahol Tarrant határtalan élvezettel bizonytalanít el minden válaszodban.



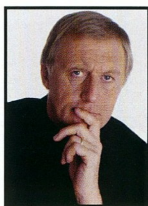
Ha az 50:50% alapú találgatást veszed igénybe, nem jutsz messzire. Mi is ezt használtuk...

Nincs hiány a multiplayer mókában sem, amelyet együtt élvezhetsz anyáddal, apáddal, nővéreddel vagy akár a nagymamáddal. A játék egy különleges jegye a Legfürgébb Ujj, amely lehetővé teszi a virtuális millióért való versengést, illetve egyéb opciókat is kínál, attól függően, hogy csapatban, vagy egyénileg akarsz-e versenyezni. A *Who Wants To Be A Millionaire?* c. játék kedvenc tulajdonságai közé fog tartozni a három mentőkötél opció arra az esetre, ha leblokkolsz. Egy barát felhívása az egyik legkétségesebb siker, és meglehetősen szórakoztató. Képzeld el, hogy tökéletesen zavarba ejtett egy húzós kérdés, mire fölhívhatod az egyik haverodat. Ő hümmög és krákog, mielőtt végleges választ adna, ha egyáltalán tud valamilyen választ adni. Az is tőled függ, hogy felhasználod-e az ötleteit.



Gyerünk, folytasd, ha tudod a választ. Bár valódi pénznyeremény itt nem vár rád.

Tulajdonképpen az egyetlen különbség a tévéshow és a játék között, hogy nem viheted haza a pénzt. Mivelhogy nincsen valódi nyeremény – pusztán azért játszol, hogy megnyugtasd magad: megnyerhetnéd azt a pár millió fontot. Hogyan lehetsz biztos benne? Először is, a teljes játék 1000 olyan kérdést tartalmaz, amelyet kizárólag azok írtak, akik az igazi kvízműsort szerkesztik. Megtalálható benne az összes válasz a feszült zenei aláfestéssel, remegő gyomorral várhatod, vajon jól emlékeztél-e a híres pub csaposnőjének a nevére, vagy hogy milyen színű a földelővezeték? A teljes változatot videobejátszások is tarkítják, amellyel átérezheted, milyen lehet az ominózus székek egyikében ülni.



A férfiú. A műsorvezető kedvesen búgó hangja nem hiányzik a játékból. És persze a kérdései sem: Bizonyos Ön ebben? Biztos? Valóban? – Ellenállhatatlan.

A *PCF* exkluzív demójával eljuthatsz egészen a 8000 fontos kérdésekig, és így belekóstolhatsz az igazán erőt próbáló megmérettetésbe. Valamint megvan a lehetősége annak is, hogy megszégyenülten a közönséghez fordulsz segítségért, esetleg felhívod egy barátodat. PCF

Ⓕ Eidos
Ⓘ www.eidos.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb

Vampire The Masquerade: Redemption

CSAK DVD-N

Amint néhány hónappal ezelőtt említettük, ennek a halálos álmából feléledt szerepjátéknak megvannak a maga hibái, de mindent figyelembe véve hallatlanul izgalmas mese. S ez főleg annak a ténynek köszönhető, hogy az eredeti papír-ceruza RPG jól megalapozott mitoszára épül. Ráadásul a vámpírok „klánjának" rejtélyes világát fedi fel, ahol mindegyik szereplőnek saját filozófiája és történelme van.

Mint Crusader Chistof, bejutsz Brujahba, egy aránylag „emberi" klánba, mely csapat irtózik attól, hogy ártatlan emberek vérét szívja. Mondhatnánk: a vámpírok reneszánsza. Minden vámpír bizonyos tudással bír mágiákról és csodás hatalomról, amelyeket a vér által szerezhet meg – furcsa szituáció egy vámpír számára, hogy nem szívhat emberi vért.



Inkább a sötét középkorban játszódik, semmint napjaink New Yorkjában.

A demó a teljes játék szemléletes mintáját nyújtja cselszövésekkel és vérre menő harcokkal. Egy kis ízletes kóstoló – étvágygerjesztő az egész fogáshoz.

Ⓕ Activision
Ⓘ www.activision.com
Ha csak úgy: P266, 64Mb, 3D gyorsító

KISS Psycho Circus



A *KISS* sok-sok és még több szörnyet szeret feléd hajigálni. Hát nem kedves?



Ezt talán mégsem kéne hazavinni a mamádnak. Még tüzet is okád.

Szintén olvashattál már újságunkban erről a kis csecsebecséről, amely távolról sem valami kis vacak, mint ahogyan azt sokan elsőre gondolhatnák. Mint kiderült, ez egy döbbenetes hatású első személyű lövöldözős játék, és szinte lubickol saját dicsőségében és nagyszerű megjelenésében. Jó móka.

Az egyik ok, ami arra kényszerít, hogy különféle hordákkal vedd fel a harcot, és hogy szörnyek seregével csatázz: a *Doom* óta nem láthatsz ennyi förtelmes vadállatot a képernyőn – ezzel már mondtunk valamit.

Lehet, hogy a *KISS* kevés fegyvert vonultat fel, legfeljebb hat mordály lehet a négy ütőképes figuránál, bár kettőt a fickók típusa határoz meg. Az is lehet, hogy egy kissé mesterkélt, a *KISS Psycho Circus* mégis szó szerint nagy durranás. Nekünk minden porcikája tetszett, és szerintünk nálad is nyerő lesz.

Ⓕ Take 2
Ⓘ www.godgames.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 3D gyorsító

Sydney 2000

PC Format EXKLUZÍV!

Olvastad a kritikát – most végre játszhatsz vele, de készülj föl az ujjkötözésre.

A DEUS EX TALÁN INDULHAT A valaha volt legjobb játék díjáért, mivel finom keverékét adja az első személyű lövöldözős-borzongatós játéknak és a morális kérdéseket is megpendítő szerepjátéknak. De ne felejtsük el, hogy még jó néhány, igazi élvezetet nyújtó progi áll csatasorba. Nem meglepő, hogy a *Sydney Olympics 2000* is ezek közül való.

Nem túl mélységes, nem kínál komoly és nehéz rejtvényeket, amelyeken át kell küzdened magad, de nem követel emberfeletti ujjmunkát sem. Mindössze azt igényli, hogy jó érzékkel vedd föl a játék ritmusát. Két ujjaddal gyorsan kalapáld a billentyűket. De azt aztán nagyon gyorsan.

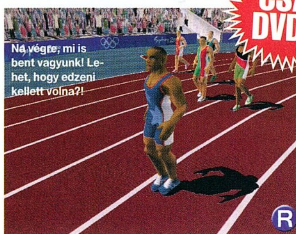
Hát igen, a *Sydney Olympics 2000* a *Track and Field* klónja, de egy lényeges különbséget nem hallgathatunk el – hatszorta jobb annál. Szerkesztőségünk tesztelte a játékot, amelynek eredményét közre is adjuk jelen kiadványunkban. Az igen előkelő 87%-ot kapta meg a program a fejlesztők fáradozásaiért. A teljes program kritikája tehát ott található, itt pedig minden, amit a demóról tudni kell.

A demó egyetlen eseményt foglal magában, mégpedig a 100 m-es gátfutást. Te is versenyzel, mint valamelyik nemzet tagja. A barátaid is csatlakozhatnak a versenyhez, hála a multiplayer opciónak, és ez tényleg jó buli.

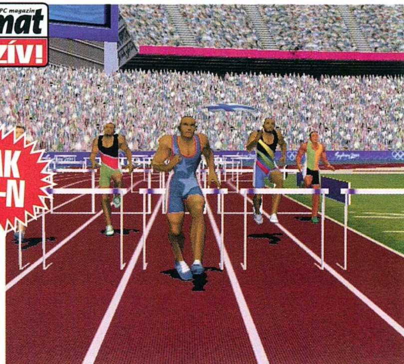
Mindössze három gombra lesz szükséged, a jobb és bal kurzorra, és az Enter gombra. Ahhoz, hogy jó sebességet érj el, felváltva kell ütögetni a billentyűket, és lényegében ezt kell tenni a jó ritmus érdekében is. Ha lejárt az időd, az atlétád csak botladozni fog össze-vissza, és nem biztos, hogy ez a siker felé vezető út.

Az ugrásaid idejét is mérned kell, és itt van egy apró tippünk: ahogy a finisbe érkezel, nyomd le az akció gombot (Enter), és bizonyára le tudsz néhány másodpercet faragni az időd-ből. Megérte, nem igaz?

Szóval, ennyi fért bele. Reméljük, hogy tetszik az igazi *Olympics*-nek ez az előzetese. A teljes verzióban még másik 11 sporteseményt találsz, köztük a kedvencünket, az agyaggalamb-lövészetet. Ja, igen, ha úgy érzed, tényleg rekordidőt értél el a demóban, légy szíves küldd el a *PCF* website-jára. Összehasonlítjuk az időket, és becsszóra közzé tesszük a legjobbat. PCF



CSAK DVD-N



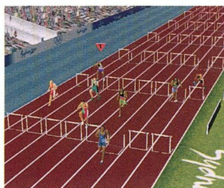
Mi aztán tényleg ügyelünk a részletekre – hangzik a fejlesztő cég reklámja.



Ne üsd le a billentyűt a start előtt, mert kizárnak a versenyből. De komolyan!



A lassítást több különféle szögből megnézheted. Halál izgi.



Cselesebb, mint amilyennek látszik. A kulcs az időtényező – vedd fel a ritmust.

Ⓕ Eidos
Ⓘ www.eidos.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 3D gyorsító

Star Trek: New Worlds

CSAK DVD-N

A *Star Trek Voyager: Elite Force* demója után íme a második *Star Trek* téma: a *New Worlds*. A fejlesztőknek sok idejébe telt, és egy cselszövésekkel alaposan megtűzdelt, valós idejű stratégiai játékot sikerült összehozniuk a *Star Trek* sorozat stílusában.

A feladat ismerős: létrehozni a bázist, energiaforrásokra szert tenni, felderíteni a csatateret és megadni az ellenségnek, ami jár neki. Bár a demóban csak a Szövetség oldalán harcolhatsz, a teljes változatban lehetsz romulán, klingon vagy más idegen fajta. Fujj. Úgy tűnik, ez a hónap a *Star Trek*-é, nem? Mindenesetre mi élvezzük. Tudod, *Star Trek* rajongók vagyunk. Tésztát ugyan még nem ragasztottunk a homlokunkra, de ki tudja?



A *New Worlds* az RTS mintát követi.

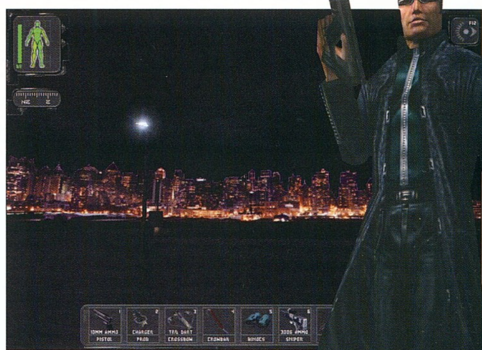


Valós idejű stratégia? A *Star Trek* univerzumban? Szinte hihetetlen.

Ⓕ Interplay
Ⓘ www.interplay.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító

Deus Ex

A *Deus Ex* valójában a „deus ex machina" (isten a gépből) kifejezés rövid változata. Talán különösebb agytorna nélkül is kitaláljátok, hogy latin szólás. A latin ugyebár holt nyelv, a *Deus Ex* viszont nagyon is élő.



New York City. Vagyis Nú Jóók Cidí, ahogy a tengerentúliak mondanák.

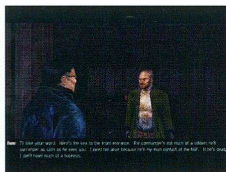
Az év játéka végre a kezünkben! Legalábbis, ezt mondják róla. Sőt, még mi is ezt mondjuk róla. Ellenőrizd kritikánkat az újságban! Amikor kollégánk elkezdett vele játszani, már akkor bezsongott tőle, és mikor megvolt a kész cikk, csak akkor tudtuk nagy nehézségek árán kifacsarni izzadt kezéből a diszket. Mostanra viszont már mindannyiunkat magához láncolt, nem tudjuk elég forrón ajánlani.

Miért? Először is, talán a valódi választási lehetőségek sokasága miatt. Nincs egy kötelezően előírt játékmenet, vagyis a döntéseid határozzák meg, hogy merre is haladsz. Ami azt illeti, a *Deus Ex* a „legetikusabb" játék, amit valaha játszottunk. Szinte minden rajtad múlik, magad alakíthatod a cselekményt a döntéseiddel, amelyekben már benne rejlenek a mese további szálai. Pl. a sztori egy pontján az egyik rendőrtársad megkérdezi, hogy mit akarsz csinálni a terroristákkal, akik megszállták a Szabadság-szobrot. Válaszolhatsz úgy, mint egy pacifista (vagyis előadhatod, hogy te zsaru vagy, és a zsaru nem gyilkol), erre ő azt fogja felelni, hogy az egyedüli lehetőség a nyers erőszak, és különféle lőszereket ajánl fel. Majd láthatod, hogyan gúnyolódik rajtad, milyen könnyen feladtad az elveidet.

Kicsi, de szemléletes példa, hogyan is működik a *Deus Ex*. Bármit teszel, annak következménye van, és rád van bízva a választás. De nemcsak elvont, elméleti síkon kitűnő, a játék gyakorlati része is így működik. Pontosan, ahogy szeretnéd. Eldobhatod az összes fegyvert, de a valóságban nem úsznád meg szárazon, és ezt a *Deus Ex* nagyon jól visszaadja. Nem húzod sokáig. Tovább juthatsz, ha rejtőzködő játékot űzöl, lopakodsz az árnyékban, és csendben a másvilágra segíted az őröket megbízható késeddel. Kitalálhatod a kódot, és besétálhatsz a főbejáraton, vagy akrobatikus ügyességgel felmászhatsz az ablakokra, hátsó bejáratot keresve. Úgy játszhatsz, ahogy akarsz, a lehetőségek száma egyszerűen végtelen. Idő és helyhiány miatt képtelenek vagyunk tovább sorolni a játék érdemeit, magadnak is ki kell próbálnod. De mivel minden játékos személyisége különböző, ezért minden játékban más-más lesz a végszó. Hát ezért is elképesztő. A gyengécske *Daikatana* után az Ion Storm túlteljesítette eddigi legjobb formáját. Töltsd le, és ugorj fejest bele! **PCF**



Ha megválnál a fegyvereidtől, egész biztos garantálhatnánk neked egy csúnya és gyors halált.



Minden szereplőnek mondania kell valamit – és a döntéseid alapvetően megváltoztatják a játék menetét.

A *Deus Ex* az *Unreal* engine-jén fut, és ha lehet, még jobban, bár meglehetősen sötét. Mégis ragyogó.

Ⓕ Eidos
Ⓘ www.eidos.com
Ha csak úgy: PII266, 32Mb, 3D gyorsító

Foci reggel. Foci délben. Foci este.

CSAK DVD-N

Porold le a stoplis cipődet és hajtsd le a zoknidat! Az új United méregdrága meze azt jelenti, hogy új futballszezon jön: ismét egy kihívás a szurkolóknak. És mi kelthetné fel jobban egy focirajongó étvágyát, mint öt bomba fociszim gyűjteménye?

Valóban, ebben a hónapban a sípcsontropogás, a csúszó szerelések, a durva fejesek vannak napirenden, miközben az egész nemzet az új focíévadra készül. Persze, ha a futballsztárok életmódjára és kihívóan magas fizetésére gondolunk, nem mindenkire hat vidítóan. Ezért is nyújtjuk át neked ezeket a focijátékokat, hogy felkészülj az érzelmi trauma kikerülhetetlen küzdelmére.

Az *Euro 2000, Euro League Football, FA Premier League Stars, Michael Owen's World League Soccer* és a *Total Soccer 2000* mind megtalálható az e havi DVD-n, és ha még nem játszottál egyikkel sem – vagy ha már a kezdeben is volt valamelyik –, ritka élvezet vár rád. Az *Euro 2000*-ben fantasztikus játékra, az *Euro League Football*-ban a menedzseri hajlamaid kiélésére, az *FA Premier League Stars*-ban pedig káprázatos grafikákra számíthatsz.

Megéri mindegyiket kipróbálni, hiszen nagyszerű játékok különböző stílussal és kezelőrendszerrel. Nem kap jutalmat, ha kiszúrja valaki, hogy hol hány fittyet a program a gravitációnak, illetve hol áll tótágast a tömeg, mindenesetre, amig fejükbe száll az összes vér, elgondolkozhatsz, hogyan is került föl a Tottenham Hotspurs a tabellára pusztán a te menedzseri gondolatátviteled alapján. Elsajátíthatod, hogyan lehet a labdát a Chelsea kapujába bepréselni, és hogyan lehet Michael Owent veszélyes csúszó szerelésekkel kényelmetlen helyzetekbe hozni. A futballszimek azért is élvezetesek, mert minden alkalommal másképp játszhatjuk őket, és hihetetlenül lebilincselőek. Mi csípjük őket, és kétségtelenül neked is fog tetszeni. Jó játékot!



Ők azért nem ilyen kicsik a valóságban. Nyugodtan összezúzhatod őket.



Foci – van olyan ember, aki nem szereti?



Az öt demóval kipróbálhatod képességeidet és ügyességedet a fociban. Rajta!

Star Trek Voyager: Elite Force

Olvadj bele ebbe a kétszintes demóba, amely a *Star Trek* játékok hosszú sorában az utolsó. Eddig ez a legjobb *Star Trek*?

CSAK DVD-N

Szereted a Star Treket? Mi igen. Nagyon tetszett nekünk (természetesen a *Star Trek V: The Final Frontier* kivételével), és a kedvenc filmünk a *First Contact*. Azok a borgok! Attól aztán begyulladhatsz!

Ha már a borgokról esett szó: ez egy tényleg csúcs kétszintű első személyű lövöldözős játékdemó (ami a *Voyager*-sorozaton alapul), és a helyzet csak fokozódik, amikor egy csapat borggal kell felvenned a harcot, hogy megmentsd a társaidat. Iszonyatos – a borgok tudomást sem vesznek rólad, amíg el nem kezded lődözni őket, majd alkalmazkodnak a fegyvereidhez, és pontosan úgy viselkednek, ahogy azt a TV-sorozatban megszoktuk. Mókás a kezdet, és a dolgok csak egyre jobban alakulnak, mihelyt visszatérsz a *Voyager*-hez. Meg kell javítanod az űrhajó egy hibáját (rés keletkezett a láncokban), de az űrhajó irányíthatatlanná válik, és amint leesik, a Delta Quadrant egy ismeretlen vidékén találod magad...

Ha *Trek*-rajongó vagy, játék közben a hetedik mennyországban fogod magad érezni, amint a játék oda merészkedik, ahova *Star Trek* progi eddig még sohasem. Első személyű lövöldözősként folytatja a sorozatot, miközben az eddigi show-hoz is ragaszkodik. A figurák a sorozatból ismert színészek hangján szólalnak meg – Jeri Ryant kivéve, aki a Seven of Nine-t játssza –, és tökéletes interaktív játékot alakítanak veled. Ezért, ha a *Star Trek* nem is tartozik a kedvenceid közé, ettől akkor is be fogsz zsongani, olyan szuper játéklehetőséget kínál neked.

Maga a játék egész pofás narráción alapuló kis cucc lett, hasonlóan a *Half-Life*-hoz. A cselekményt szabadon telehintették kellemes bejátszásokkal, és a kiszabott feladatok bősége miatt lebilincselőnek érzed a játékot.

És ne felejtsd el, hogy két multiplayer („Holomatch" nevű) szintet is tartalmaz a demó. Irtó jó buli volt, ahogy egymást püföltük az irodában. A program a *Quake III Arena* alaposan elferdített engine-jét használja. És hogy miért hívják Holomatch-nak? Talán azért, mert a Paramount nem akarta lemészárolva látni a hőseit, és ezzel a holografikus szimulációval igazán senki nem lesz gyilkosság áldozata.

Tehát töltsd le a demót, és kezdődhet a piff-puff. Remélhetőleg a jövő hónapban már a teljes játék kritikájával szolgálhatunk – már megvan a béta változatunk és nagyon élvezzük. Szurkoljatok a továbbiakért, rendben? PCF



A társakat nem lehet irányítani, de önállóan cselekszenek. Azért ügyes, nem?

Ⓕ Activision
Ⓘ www.activision.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 3D gyorsító



Ha a *Star Trek: Voyager* elkötelezettje vagy, a hetedik mennyországban leszel, de első személyű lövöldözősnek sem utolsó. Lásd a következő havi Látleletet!



Az I-Mod fegyver is alkalmazkodik a borgokhoz.



Félelmetes – kissé hasonlít a *First Contact*-hoz. Menekülj, mielőtt beolvadsz.

Technikai segítség

Beadta az unalmast a CD-d vagy DVD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a programok futtatása során leggyakrabban előforduló problémákat. Sajnos azonban az internetről letöltött ingyenes demókkal és szoftverekkel kapcsolatos gondjaidon még mi sem segíthetünk.

Sérült a CD vagy DVD?

Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d vagy DVD-d fizikailag megsérült, a géped olvasási hibaüzenetet küld, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza, hogy kicseréljük. Cím: **Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35. Pf.: 141.**

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?

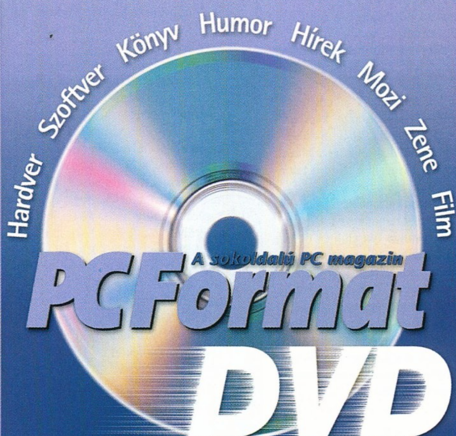
Tiéd lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a CD Drivers alkönyvtárában is találsz drivert.

Segítség a hálóról

A *PCF* diszkjéhez az interneten sokfelé találsz segítséget. Felteheted kérdésedet a *PC Format* honlapjának fórumában (**www.pcformat.hu**) és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk. Végül, mint mindig, most is érdemes felkeresni a *PC Format* **www.pcformat.hu** oldalát, ahol további fontos információkhoz juthatsz.

Minden más hiba esetén...

Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre.
Fax.: (1) 457 1125
E-mail: pcformat@cmk.hu
Telefon: (1) 457 1123
(10 és 17 óra között)



Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 *vagy* e-mail: pcformat@cmk.hu

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Levelek

Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Levelező

Önnek 23 456 774 új levele érkezett – adta tudtunkra a gép, mikor reggel bekapcsoltuk. Na jó, ez talán egy cseppet túlzás, de valóban érkeztek levelek e hónapban is szép számmal a szerkesztőségbe. Ez jó érzés, mert arról tanúskodik, hogy még mindig nem felejtettetek el benünket, és továbbra is van mondanivalótok a számunkra. Sajnos azonban ezúttal sem tudtunk mindegyikre válaszolni, így például Pamela Anderson párkereső felhívását sem tudtuk az e havi számba bepréselni – tudjátok, a helyhiány! Viszont igyekeztünk kiválasztani azokat, amelyekről úgy gondoljuk, a legtöbbeteket érdekelhet. Valahogy most – szinte – minden gondolatunk a lemezmellékletek körül forgott. Sikerült egy témában több levelet is összegyűjteni. Ezekre egy válasszal reagálunk. Konkrétan a DVD-melléklet használatával kapcsolatban felmerült kompatibilitási problémákra gondolunk. Sikerült megtalálni a legilletékesebbet, aki ezúttal nem a CD szerkesztő. Apropó CD szerkesztő! Képzeljétek, a régit úgy elhasználtuk, hogy pótolnunk kellett egy ifjú és igen lelkes új kollégával. Azt ígérte, minden a régi lesz. Ekkor megfenyegettük, a véleményét módosította, s este már inkább azzal kecsegtetett bennünket, hogy minden, de minden sokkal jobb lesz. Mától tehát őt figyeljük szigorú tekintettel. És ha hibázik...

Vannak azonban fájó pontok is a havi számadásban. Például a Dévaványa fun club és fiatalkorú anonim rajongónk ezúttal nem örvendeztetett meg bennünket egyetlen irománnyal sem. Ez egy cseppet rosszul esett. Lehet, hogy az év eleji dolgozatsorozat áldozatává vált? Aggódunk! Adjatok életjelt magatokról!

Na jó, én már eleget írtam, most Ti jöttök!

DVD-zni emberi dolog!

Egyszer jött egy levél, amelyben egyik olvasónk arra panaszkodott, hogy nem tudja elolvasni a DVD mellékletet. Aztán jött még egy hasonló levél. Aztán még egy és még egy. Ma már tucatnyi panaszos levelet őrizgetünk a szekrényünkben erről a témáról. Úgy gondoltuk, időszerű lenne megtudni az okot. A lemezszerkesztő már a probléma felvetésekor eltűnt, így őt nem vehetjük elő. Nem maradt más hátra, a bűnbak helyett ezúttal az igazi okot kellett felkutatnunk. Ennyivel mindenképp tartozunk nektek, akik egyszer már helyesen döntöttetek, mikor minket tüntettetek ki a figyelmetekkel. Isten őrizz, hogy egy ilyen aprócska dolog miatt ne mi legyünk a jövőben is a kedvenc újságotok! Ezért Sherlock és Watson újra akcióba lendült és megkereste azt az embert, aki választ tud adni a kérdésre, miszerint mi az élet célja... Khm, azaz arra, hogy miért nem működik bizonyos DVD-olvasókban a PC Format lemezmelléklete.

ÍME A GYÁRTÓ VÁLASZA:

Miért nem működik X lemez Y meghajtóban?

A DVD specifikáció nagyon komplex, így sok félreértelmezésre nyújt lehetőséget. Mint az összes új technológiánál, itt is előfordulhatnak kompatibilitási problémák. Bár a DVD szabvány 1996 óta nem változott, mégis van még olyan (akár új fejlesztésű) lejátszó, ami nem felel meg 100%-ig a DVD specifikációnak. Néhány lemez nem játszható le adott lejátszókon. Egyes esetekben a lejátszógyártók úgy próbálnak meg segíteni, hogy a problémát felismerve upgrade lehetőséget biztosítanak a lejátszóhoz. Abban az esetben, ha a DVD lemezre vonatkozó reklamációk száma nem ér el egy bizonyos határértéket, mindenképpen a lejátszóval van probléma, függetlenül attól a ténytől, hogy más lemezek lejátszása nem okoz problémát. Ettől függetlenül a gyár minden visszaküldött DVD-t hajlandó egyesével megvizsgálni Dr Schenk analizátoron. Gondoljunk ugyanis arra, hogy ugyanaz a lemez, ami az adott lejátszóban nem működött, más lejátszókban kifogástalanul működik.
A technológiai láncban a DVD lemez gyártása a legprecízebb laboratóriumi körülmények között valósul meg. Ugyanakkor a DVD szabvány igen nyitott a lemez gyártása során felhasznált fémanyagok tekintetében. Előfordulhat, hogy bizonyos fémréteggel ellátott DVD lemezt a meghajtó nem olvas, holott maga a lemez a specifikációnak megfelel. Ebben az esetben a lejátszó tehető felelőssé. A lemezgyár ajánlja, hogy ilyenkor a gyártó honlapját keressük fel a CD-ROM upgrade miatt.

Ha még mélyebben érdekel a téma, álljon itt néhány webcím, ahol további információkat szerezhettek:

http://www.dvdreview.com/movies/FilmVault.html
„List of problem discs" menüpont alatt van az eddigi problémás DVD-k és lejátszók listája

http://www.dvddemystified.com/dvdfaq.html
DVD kérdések-válaszok (szakmai anyag)

http://www.dvd.com/stories/fix/mainpage.asp
DVD probléma általános szaktanácsadás

http://www.dvd.com/stories/fix/story_1929.asp
tíz jótanács új DVD vásárlóknak

http://www.pcfriendly.com/en/support/title/matrix/consumer_eur.htm
elrettentő példa: a The Matrix DVD majdnem minden típusnál rámutatott annak gyenge pontjára. Az összeállítás 30 típushoz nyújt segítséget.

Tisztelt cím!

Megrendeltem egy évre a Pcformat magazint és megkaptam az augusztusi számot, de a rajta lévő enciklopédia elindulás után a program hibás műveletet hajtott végre és leáll üzenettel kilép a legtöbb menüpontnál, némelyiknél azonban működik.
Érdeklődnék, hogy kaptak-e hasonló visszajelzést és mi a teendő?
A lapot a teljes verziós CD melléklet miatt tartom nagyon jónak!
Üdvözlettel:
Vass Attila

Helló!

A legutóbbi PC Formatot elsősorban a - szerintem szuper - Glorier enciklopédia miatt vettem meg. Sajna azonban nem indul el, három különböző gépen is megpróbáltuk, sajnos mindig sikertelenül. Elindul ugyan, de az első szócikkre való ugrásnál kiakad. A hibaüzenet a P3IMG.DLL file-ra hivatkozik. Biztos hogy jó a program, vagy csak mi vagyunk ilyen szerencsétlenek? A Quick Time installálásával, illetve anélkül is ugyanaz a jelenség Valamennyi gépen. Kíváncsian várom válaszod!
Köszönettel:
K. Gábor

Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 vagy e-mail: pcformat@cmk.hu

Tisztelt Szerkesztőség!

Örömmel vettem meg az augusztusi számot, nem utolsó sorban a lemezen található Grolier Multimédia Encyclopedia miatt. A hibátlan telepítés után azonban a Start gombra klikkelve az alábbi hibaüzenettel megszakadt a program futása: "A program szabálytalan műveletet hajtott végre és le fog állni." A jelenség többszöri újratelepítés után is konzekvensen előjött.
Kérem, adjanak tanácsot, hogyan vehetném használatba ezt a számomra fontos és érdekes enciklopédiát!
Gépem konfigurációja: Pentium III. 450 Mhz, 160 Mb. SdRam, Asus V3800 videokártya, SB Live 1024! hangkártya, Abit BH6 alaplap, ASUS 45x CdRom.
A szoftverkörnyezet: Windows 98 SE, Directx 8.0 A program indításakor csak egy SQL Server /Microsoft SQL 7.0/ fut.
Tisztelettel:
H. Attila

CD SZERKESZTŐ – ÉLT TÖBB ÉVET, MINT AMENNYIT MEGÉRDEMELT

Tudniillik a fenti levelek (és még további jó néhány, melyeket már közölni sem mertünk) nem jöttek volna létre, ha nincs a lemezszerkesztő. Illetve az ő személye még nem elég ok a panaszos levelekre, csak az, hogy egy egész alkönyvtárat lehagyott a CD-ről. Persze a DVD-n rajta van. Csak arra tudunk gondolni, hogy ezzel is a világ fejlődését szerette volna előremozdítani azáltal, hogy minél többeket sarkalljon DVD-olvasó vásárlására. De kedves lemezszerkesztő! Ennek nem ez a módja! Nem tudjuk, mennyi jutalékot is kaphat a gyártóktól, de biztosak vagyunk benne, hogy nem eleget ahhoz, hogy fedezze a gyógykezelését, ha egyszer előjön a szerkesztőségi WC-ből! Mégiscsak felháborító, hogy nekünk kell mindig helyette mosakodnunk, nem? Most valamit kikiabált... Aha! Azt ígéri, hogy a legközelebbi számban felrakja a mellékletre, amit lehagyott és a hozzá tartozó javító cuccokat. Ezt megígérte. Na mindegy, jöjjön csak elő! Mi mindenestre hozzátesszük, hogy azok, akik nem bírnak addig várni, nyugodtan hívjanak minket – megoldjuk! BOCS!

Gondolkoztam a megszólításon, ezért megnéztem pár levelezési rovatot. A következő nyert:

Kedves PC Format!
Előfizető vagyok, döntésemet jópár próbaszám után hoztam és kb 65-70%-ig elégedett is vagyok. Persze vannak problémáim. Jómagam egy olyan számítástechnikai cégnél tanítok, akik az ország talán legdrágább tanfolyamait szervezik (230000 Ft / 200 óra), de azt mondják, hogy legalább a legjobbat nyújtják. Én tudom hogy ez nincs így... Szerintem veletek is így van...

1. Kétezer forintért azért elvárnám, hogy ne potyogjon szét az újság a kezemben.

2. A múlt számban M.Andrásnak igaza volt, ha a stílus útszéli is. Sok programmal találkoztam, ami nem működött. Pl.: az Enciklopédia a 11-es számban. Nálatok biztos működött, nálam valamiért nem. Ha részletesebben leírnátok az installálás menetét és feltételeit a közölt teljes programoknál - talán kevesebb lenne a gond.

3. Apropó installálás. Jó lenne egy lista a számok végén a mellékleten található programokról (vagy legalább a CD-n/DVD-n). Amíg a munkatár írja, legalább megnézhetné, hogy a program tényleg a lemezen van-e? Ti megtaláltátok a 12. CD-n a Liquid FX-et??? Én nem! Ez nem az első eset, hogy valamit nem találok meg, amit írtok, hogy van, pedig keresem kitartóan. De spongyát rá, mármint Orbán Róbertre!

4. A CD mellékletek összeállítása kicsit tényleg tré. Először azt hittem, csak a ti hibátok, de most már tudom, hogy a magyar multimédiás CD-k többsége ilyen rossz!

5. Ha már a CD-knél tartunk, és ennyi sopánkodás után még kérhetek. Nagyon jó volt a LANGMASTER CD a 2. számban. Nem lehetne rávenni őket, hogy mégegy megjelenhessen mellékleten???

6. Nagyon tetszik a Internet ajánló Ötös fogat, a PC Formmat segítség rovat - nem sorolom, a lap tartalma 99%! Azért nem 100%, mert olyan nincs.

7. JAVA!!!!! JAVA!!!!! JAVA!!!!! (SCRIPT...)

Nagyjából ennyi. Remélem nem voltam túl dörgedelmes, higyjétek el nincs bennem rossz szándék. Csak biztos szeretnék benne lenni, hogy a következő évben is erre a lapra kell előfizetnem, mert bár szemtelenül drága, de legalább a legjobbat nyújtja.

Köszönöm a figyelmet:
Budai Tibor

PONTRÓL PONTRA...
1. Igazad van. Már kértük a kivitelezőt, hogy próbáljon valami megoldást találni. Azt ígérte, nem fog szétesni a lap... De mikortól is?
2. Az újságot többen írják. Pont azért, hogy az egységes arculat mellett is legyen némi színesség a stílust illetően. Reméljük, azért valamelyik neked is bejön! Az Enciklopédia működési zavarára vonatkozó válaszunkat feljebb megtalálod.
3. Nos, a CD szerkesztő örökre a WC-ben ragadt, így most felvettünk helyette valaki mást erre a posztra. És ez most kivételesen nem vicc. Új kollégánk pedig azt ígérte, sokkal körültekintőbben fog eljárni, mint elődje. Szorgalmas, lelkiismeretes alaknak látszik, szerintünk betartja!
4. Tré? Nos, mi mindig igyekszünk a legjavát összeválogatni. Persze az alapanyagtól is függ. Igyekszünk! (A programozók is.)
5. Meg fogjuk kérdezni!
6. Méghogy nincs 100%? Láttad már a legfrissebb PlayBoy közepén a csajt?
7. Jó, jó, jó...

A nagyfelháborodásra még a vörös ruhás hölgy is kinézett.

ROSSZ HÍR

Hali! Megvettem a PC formatot, de csak egy DVD volt benne...azert lehet CD-ROMmal hasznalni?
MatEEE

Sajnos csak az újság konfiguráció-független, a melléklet nem. A DVD-t kizárólag DVD olvasóval lehet használni. Lehet, azonban, hogy hosszú távon nem az lenne az ideális megoldás, ha a lemezt cserélnéd ki, hanem az olvasót! Persze nem akarunk meggondolatlan költségekbe hajszolni, de azért gondold meg! (Így már nem lesz meggondolatlan – vagy ez nem is volt olyan jó vicc? Pedig igyekeztem!)

Levélmorzsák

Tisztelt szerkesztőség!

Akárhogy is keresem az Oxford beszélő szótárt sehogy sem találom a szeptemberi CD-mellékleteken. Hol van?
Reizinger Zoltán

CD-RŐL DVD-RE
Tudod, milyenek ezek a fránya bitek! Messziről egyesnek látszik, s csak közelről derül ki róla, hogy egy nagy nulla! Na jó, a helyzet valójában az, hogy a program helyigénye miatt csak a DVD-re fért rá. Ott kellene megkeresned!

Üdv Néktek!

Hol találom a cd-n a hotmetal pro 4-et! Ja és melyik cd-n. Kellene!
TT

CD-RŐL DVD-RE II.
TT? Khm, erről egy igen drága sportautó jut eszembe, meg az, hogy beszélni kellene a főnökkel a fizetésemelésről... Na jó, hol is tartottunk? Ja, igen. A HoTMetaL Pro 4-nél! Nos, ezt sem találod meg a CD-n, csak a DVD-n. Bocs, de túl nagy volt a helyigénye (azt hiszem, már mindannyian hallottunk ilyen programról – lásd fent).

Szasztok!

En vagyok az Bill Gates....Csak azert \om met csak csikkeszanyam van!!!!
Bill(i) Gates

HOGYMIVAN?
Kezdjük magunkat egy cseppet öregnek érezni. Már megbocsáss, de mit is akartál a tudtunkra adni? Vagy a kábelt rágta át az egér arrafelé? Nem tudjuk, hogy örüljünk, vagy sírjunk-e, amíg nem tudjuk, mit is jelentenek a szavaid. Ha van kedved, ismételd meg amúgy öregesen a magyar nyelvben szokásos kifejezéseket alkalmazva. Ha nem akarod, akkor pályázatot hirdetünk a megfejtésre.

T. Pcformat!

Még mindig velem van a baj. Augusztusban (7-én) már írtam egy e-mailt, hogy két egyforma CD-t (a kettest) kaptam két különböző tokban és mit tegyek. Sajnos semmi választ nem kaptam, így a kérdés még mindig áll.
A szeptemberi CD melléklettel is gondom van: nem találom a rutin alkönyvtárt, így az Oxford beszélő szótárt sem. Melyik CD-n, vagy milyen könyvtárban keressem?
A választ előre is megköszönve üdv:
R. József (Dunaújváros)

BOCS!
Különböző tokok, azonos lemezzel? Nem szép dolog! Két dolgot kérünk tőled: egyszer bocsánatot, másodszor pedig azt, hogy haladéktalanul hívj minket, hogy megbeszélhessük a kártalanításod részleteit! Az Oxfordot azonban Te is csak a DVD-n találhatod meg (igen, igen a helyigény miatt).



Az Isten állatkertje...



Rovatvezetőnk a minap a Mátrixba teleportálta magát a telefonjával. Azóta nem láttuk.

Furcsa dolog ez a telefónia. Néhány éve még örültünk, ha volt vezetékes. Most meg itt van ez a WAP.

Biztos mi nem voltunk elég éberek, de árulja már el valaki, hogy mióta akar az egész ország mobiltelefont? Egy-két éve még csak elfoglalt üzletemberek kezében láttunk ilyeneket, amint a vonaton ülve próbálták megértetni a hívó féllel, hogy most nem alkalmas, mert épp a vonaton ülnek. Manapság pedig már mindenkinek van, e sorok íróját leszámítva. Ha valaki Az Isten állatkertjével akar beszélni, a szerkesztőséget kell hívnia, vagy írnia kell egy levelet. Ismeri még valaki a „levél" szót?

Nem minden kárörömtől mentesen szögezzük hát le azt a tényt, hogy a jelenleg használatban lévő mobilok legnagyobb többsége a WAP-nak köszönhetően nemhogy réginek, de már-már anakronisztikusnak hat. A WAP nagyszerű szolgáltatás, leszámítva talán azt az apróságot, hogy a betűszavak történetének ez a legidétlenebb betűszava. Ha mondjuk Torgyán József a baromfiexport növelése érdekében To-Jó-ként hívattatná magát, akkor sem lenne nevetségesebb, mint az, hogy „WAP". Ezt a hangot akkor hallod, amikor fejbe csapsz valakit egy összetekert újsággal. Sokatmondó egybeesés, hogy a mellettünk telefonálókat sokszor valóban fejbe szeretnénk vágni egy összetekert újsággal.

Jobb lesz, ha feloldjuk a rövidítést: a WAP a Wireless Application Protocol kezdőbetűit rejti. A WAP-os telefonok olyan készülékek, amelyek egyetlen célja, hogy minél többet foglalkozzunk a WAP-os telefonunkkal. Beszélgethetünk rajtuk, e-mailt írhatunk, több száz WAP-os weboldalon böngészhetünk, sőt még játékokba is bekapcsolódhatunk.

Ez így rendben is van. Csakhogy. A beszélgetési funkció a hagyományos mobiltelefonokban is viszonylag jól működik, már pedig beszélni a WAP-os készülékeken sem lehet jobban, legfeljebb ugyanúgy. Az extra szolgáltatásokra pedig ott van a PC, amely kb. egymilliószor jobb ebben a műfajban, mint a legjobb, legújabb vagy legdrágább WAP telefon.

WAP-piti

A képernyő

A WAP telefonok képernyőjén szinte minden, korábban PC-t igénylő feladatot elvégezhetsz. Persze csak ha nem zavar, hogy visszaköszön a Game Boy felbontása.

A billentyűzet

Létezik QWERTY kiosztású WAP telefon is, de az ára nagyjából a fény sebességének felel meg. Akkor viszont nem marad más, mint a számbillentyűk sűrű, és roppant idegesítő nyomkodása. Ez viszont műszeres méréseink szerint alig valamivel gyorsabb, mint ha hieroglifákat vésnénk egy kőtáblába.

A kapcsolat

Hiába fejlődik rohamléptekben a WAP technológia, két dologban biztos lehetsz. Ha valami fontos információt keresel, az utolsó lépés előtt eggyel mindig megszakad a kapcsolat, beszélgetés közben pedig – WAP ide vagy oda – ugyanúgy ki van téve a fejed a sugárzásnak. Mondjuk mindegy, most úgyis pont van egy jó rákgyógyszer...

A játékok

Neked is volt ZX81-ed? És éreztél már nosztalgiát iránta? Most megteheted.

A vonzerő

Kedves Szülők! Ha Önök épp most kapituláltak gyermekük nyavalygása előtt, aki csak kikönyörögte magának azt a telefont, mert már cikizték az osztálytársai, nos, ebben az esetben van egy rossz hírünk: a sima mobilok kb. annyira divatosak, mint a kötött bokamelegítő.

HOGYAN VÁLTOTTA MEG A Doom A VILÁGOT... (MÁSODIK RÉSZ)

AMIKOR ÉPPEN NEM A HELYI HÁLÓZATOKAT FAGYASZTOTTA LE, A DOOM DEATHMATCH IZGALMAS SPORTKÉNT KEZDETT FUNKCIONÁLNI.



ENNEK BIZONYÍTÁSÁRA A JÁTÉKOSOK MINDENFÉLE FURCSA NEVET AGGATTAK MAGUKRA, CSAK HOGY MEGMUTASSÁK, MENNYIRE PROFIK.

BÁR A DOOM NEMSOKÁRA ELAVULT, A DEATHMATCH SEMMIT SEM VESZTETT NÉPSZERŰSÉGÉBŐL, ÉS HAMAROSAN IGAZI VERSENYEKET KEZDTEK RENDEZNI.



EZUTÁN A LEGGYENGÉBB SRÁCNAK IS ESÉLYE LETT ARRA, HOGY A DEATHMATCH ARÉNÁK SZUPERSZTÁRJÁVÁ VÁLJON.

MÁRA A MULTIPLAYERES HARC VALÓDI, JÓL SZERVEZETT SPORTÁGGÁ KEZD VÁLNI, ÉRTÉKES DÍJAKKAL.



VAJON MI JÖN EZUTÁN? AZ OLIMPIA? HA IGEN, A DOOMOT KELL ELÁTKOZNI VAGY MAGASZTALNI.

PC Format – A sokoldalú PC magazin

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
PC FORMAT KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Tel.: (1) 457 1123
Fax: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu

Főszerkesztő: Somogyi Absa
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Tördelőszerkesztő: Papp Levente
Tördelő: Sebeszta Péter
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Gerhák Zsolt
Kreatív munkatárs: Szűcs Imre
PR kapcsolatok: Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Nagy György, Göz Attila, Csáki Zoltán, Szedenik Enikő, Kovács Adrián, Vass András

Fotó: Beatzy Miklós Bemer
Smink: Illés Alexandra
Modell: Kovács Szilvi
Attractive Elite Models
Ruha: Topshop, Planet Paris, Replay

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: Chris James
Játékszerkesztő: David Perrett
Vezető művészeti szerkesztő: Rob Crossland
Művészeti szerkesztő helyettes: Kai Wood
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotó: Pete Canning, Katharine Lane-Sims
Munkatársak: James Bradbury, Andy Butcher, Steve Collins, Ian Harris, Karl Hodge, Gary Marshall, Alex May, Stephen McNuggets, Chris Mitchell, Colin Mitchell, Rich Pelley

Kiadó: PC FORMAT KIADÓI Kft.

Előfizetés:
1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: (1) 467 6720

OTP bankkártyával: (1) 266 0000
Interticket Kft. 1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: (1) 387 8219, (1) 387 8614
Tel./Fax: (1) 387 8249

Produkciós munkák:
Kobalt Produkciós Iroda Kft.
1033 Budapest, Óbudai sziget 134.
Tel.: (1) 437 9065

Nyomda:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN:
1585-6909

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó.



A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen: http:/www.futurenet.co.uk